邮发代号：52-190 每月5日发行

专题企划 CJ十大豪门场馆

电脑乐园 游戏攻略

Personal Computer Game Guide

天上掉Q币？

你早该相信，这不是奇迹

9月16日 叛逆武侠 全国公测

www.ZuiXiaoYao.com

100%得

10Q币和30元话费

破碎虚空 Online

超越黄易原著

游边戏外

信不信？我反正信了

都是变形金刚惹得祸

战网天下

LOL五大血泪教训

编辑部的反面教材

旧戏重游

十六载的守候，我只在乎你

今朝再访仙剑世界



随刊附赠 搜狐畅游学习用品套装

零售价10元 Vol.167 2011 09

ISSN 1008-2352

9 771008 235008 16

国际标准刊号：ISSN 1008-2352 国内统一刊号：CN45-1239/TP


电攻2011年增刊
隆重上市
魔兽世界
大地的裂变
地图攻略册
shop33860899.taobao.com
或登录淘宝网
电攻
搜索
火焰之地
雷云之巅
托维尔失落之城
超大艾泽拉斯世界地图
690mm × 1090mm
游戏攻略光盘一张
电子版刊物
魔兽玩家必须收藏！！
全国书报亭火爆热销中！！
部落主城
联盟主城
红色字 部落营地
蓝色字 联盟营地
橙色字 副本
绿色字 中立营地
注：探索本地图所有标点地区将获得史诗级成就“世界探索者”

WORLD OF WARCRAFT
魔兽世界
大地的裂变

灾变国家地理地图攻略册
Cataclysm Geography

邮局汇款：去邮局办理汇款至编辑部，写明邮购《魔兽世界 地图攻略册》，注：为了保证送达，邮购将采用快递送货，请附加快递费10元。

汇款地址：上海市闵行区桂平路470号14幢1楼 电攻编辑部

邮政编码：200233

注：请在汇款单上填写你的联系方式（手机、电话），以方便我们进行售后服务。

建议零售价 19.8元





健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

PCGG **游戏新闻**
004 游戏新闻

PCGG **百兆俱乐部**
008 九月十大会员游戏推荐

PCGG **新作前瞻**
012 极品飞车16
014 上古卷轴：天际
016 夏之扉
018 海岛大亨
019 灰烬

PCGG **极速体验**
020 恐怖与激战共存
——极度恐慌3
022 国产动作武侠的崛起
——风卷残云上手指南
024 幽闭圣地
——是塔防 也是射击

PCGG **强打攻略特区**
026 英雄无敌6
DEMO白皮书

PCGG **战网天下**
032 暴风骤雨中的电子竞技
——观WCG2011中国区决赛
034 ZvZ 内战新思路
——兵者，诡道也！
036 LOL五大血泪教训
——编辑部的反面教材

PCGG **独家连载**
038 撸

PCGG **游边戏外**
040 信不信？我反正信了
——都是变形金刚惹得祸

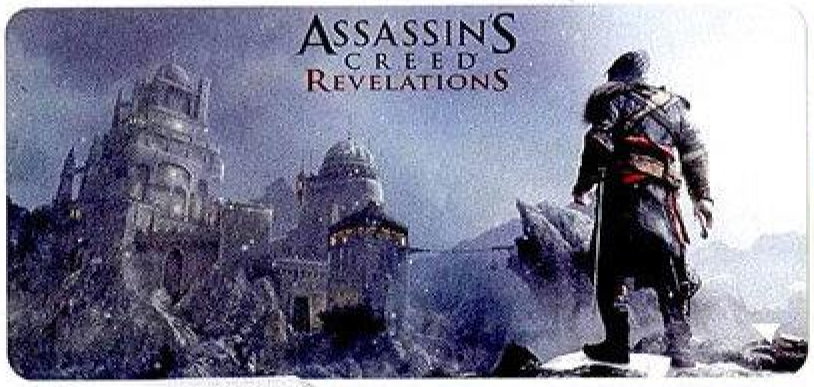
PCGG **旧戏重游**
050 十六载的守候，我只在乎「你」
——今朝再访“仙剑世界”

PCGG **专题企划**
060 Chinajoy十大豪门场馆

PCGG **其他频道**
044 电攻宝盒
054 微专栏
070 卡牌桌游
074 玩家交流

完美时空 PERFECT WORLD 月历

电攻单机业界动态表（9月）



3 Sat 刺客信条：启示录

测试

本次的测试主要基于PS3平台。有PS3的玩家可以预先在主机上体验三张地图和四种游戏模式，当然还有那些新颖的刺杀道具。

开发商ID Software宣布将于今年晚些时候向公众公开《DOOM3》的源代码。感兴趣的开发人员届时可以进一步深入挖掘游戏的内在细节。ID一贯就乐于促进整个游戏行业的交流和发展。

8 Thu

《星际争霸2》推出免费体验版。在免费体验版中，玩家可以尝试战役模式的前4关，选择人类进行自定义游戏和电脑模拟战，还可以下载和观看游戏录像。

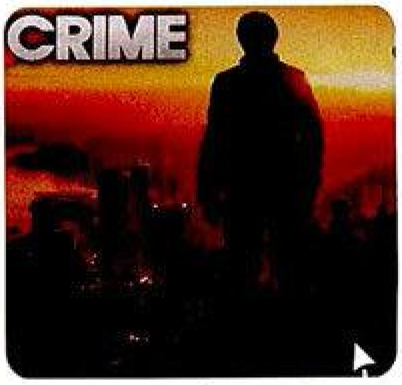




13 Tue 战国

发售

《战国》游戏发生的背景是1467年的日本内战。这款策略游戏的人物设定很有深度。玩家扮演一个武士家庭的头目，处理好人物关系是获胜的关键。





2K Sports日前对外宣布了《NBA2K12》中将会引人全新的游戏模式 玩家将可以选择NBA历史上出现过的某些最佳球员参加比赛 曾经的巨头再现赛场无疑会吸引大量玩家关注

20 Tue

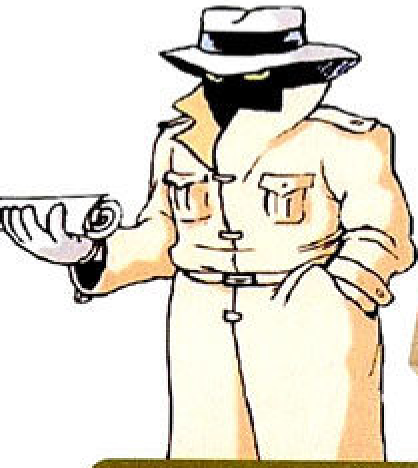
Valve正式宣布Counter-Strike游戏的下个版本：Global Offense（全球部队）。游戏由Hidden Path Entertainment根据原作的内容进一步衍生开发。将会在2012年上半年展现在世人面前。

21 Wed

虽然经历了和视动之间的风波，史克威尔艾尼克斯SQUARE-ENIX将会继续推出“真实犯罪”系列游戏的下一部《真实犯罪：香港》。故事的主人公是一名潜人黑帮卧底的香港警察。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



September is a good month to…

4 Sun

社交游戏巨头Zynga的上市申请面临巨大压力。在最近的美国股市动荡中，网络社交相关概念股票遭遇大跌。不少投资者怀疑目前该行业的高估值是一种泡沫的表现。



6 Tue 发售

死亡岛

《死亡岛》是一款结合了动作要素的射击类游戏。剧情描述一个热带岛屿上的生化灾难。瘟疫僵尸是游戏的主角。它适合重口味玩家品尝。

10 Sat

米拉·乔沃维奇（Mille Jovovich）日前确认，她已接受片方邀请，在下一步《生化危机》系列电影中出演角色。《生化危机5：报应》预计将会在2012年9月上映。

11 Sun

类DOTA网游英雄联盟LOL在近期将要推出一个大型跟新补丁《统治》（Dominion）。其中包括了一种全新的战斗类型，玩家可以在新地图中尝试类似资源抢点的游戏模式。







18 Sun

EA社区经理Daniel最近透露《战地3》游戏将会更加强调联网和社区功能。即使是购买了盒装游戏的玩家，也必须下载《战地3》的数据源配置文件才能正常地进入游戏。

临近发售的游戏《蝙蝠侠：阿甘之城》最近获得了娱乐软件分级委员会的评分：适合13岁以上的T级。此类别也许包含暴力、暗示性主题、粗鲁的幽默、极少的血腥、模拟的赌博，或者很少的粗话。

23 Fri 发售

F1 2011

本作收录了2011国际汽车一级方程式锦标赛的所有职业车队、驾驶员和赛道资料。玩家可以尽情体验"驾驶、活着、竞速"的F1世界。



26 Mon

著名游戏《水果忍者》的开发工作室Halfbrick发布了他们的下一款产品《机枪火箭包》（Machine Gun Jetpack）。它是一个带有重力物理引擎的横版过关游戏。



健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

主管单位：广西出版总社
主办单位：广西金海湾电子音像出版社
出　　版：广西金海湾电子音像出版社
编　　辑：《电脑乐园》杂志编辑部
社　　长：施伟文
总 编 辑：滕耀胜
主 编 辑：熊韬
执行主编：韦松林
责任编辑：莫静　杨勇
文字主编：陶晓明
责任文编：章俊
文字编辑：何耀文 杨晓勤
实习文编：倪荣页
责任美编：马朔骅
美术编辑：张琪 施凯莲 欧阳瑛
杂志发行：金艳 沈珀 张培
广告发行：刘莺　方瑛
国际标准刊号：ISSN 1008-2352
国内统一刊号：CN45-1239/TP
广告经营许可证：450102007
地　　址：广西南宁市民族大道68号
电　　话：(0771)5879176
邮　　编：530022
上海工作室：(021)54500282
邮购查询：(021)64856122转288
广告专线：(021)64856122转180
印刷制作：上海铁路印刷有限公司
发行范围：国内外公开发行
定　　价：每本10元
邮购地址：上海市闵行区桂平路470号14幢1楼
邮　　编：200233

声 明

凡被本刊录用及支付稿费的稿件，均视为作者同意以下条款：

1. 本刊作者图文责任自负。对于作者侵犯他人版权或者其他权利的文字、图片、稿件，广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室部不承担任何连带责任。
2. 稿件自发稿之日起，其专有出版权（杂志原本、选辑本出版权）即归广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有，杂志有权利以任何形式使用、编辑、修改该作品，无需另行征求作者同意，也无需再支付额外的稿费。
3. 本刊版权权属广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有。未经许可，不得以任何方式做全部或局部之翻印、仿制，著作权法另有规定的除外。

最山寨 新闻评论

daily NEWS

编辑：X 美术：哈秋 ■文中评论均不代表本刊观点

品牌整合加速 边锋娱乐亮相CJ

PCGG讯 今年是边锋娱乐首次参加ChinaJoy盛会，通过整合旗下浩方电竞平台、游卡桌游、游戏茶苑等几大业务板块，边锋娱乐成为展会现场游戏类别最多、覆盖游戏最广的参展厂商之一。与此同时，边锋娱乐也在展会期间发布了数款2011年主打的游戏产品。其中关注度最高的当属《三国杀·神话再临》系列“山”包的发布。另外，即将在浩方电竞平台发布的新品网游Chaos online也同样备受关注。将传统的东方棋牌融合西方的典型桌游，又结合了电子游戏竞技的快感，边锋娱乐在共性与差异性上运筹帷幄。短短的几年里，边锋娱乐旗下业务板块的每日在线用户数据量已超过千万。未来，边锋娱乐还将继续发力，打造出更多国人喜爱的休闲娱乐产品。





来自韩国的Chaos online是一款DOTA类网游

动视CEO客串演电影

PCGG讯 在电影《点球成金》（Moneyball）中，我们可以看到动视的CEO Bobby Kotick的身影。他在电影中扮演一个老板，和他同台演出的有著名影星布拉德·皮特。

这背后的故事是这样的：Bobby和该片的导演Bennett Miller是朋友，作为动视的CEO，Bobby想要让他的朋友为他拍一部有关《使命召唤》的片子；作为交换，他则为这位导演朋友出演他新片中的一个老板——这可以说是本色演出。

为了请到大导演，动视的老大拼了。这就是为了艺术献身的精神啊。这部片子将会在9月23日上映。如果有机会，大家可以去看看这部片子。据说Bobby表示这是他第一次也是最后一次进入影视行业，以后就息影不干了。



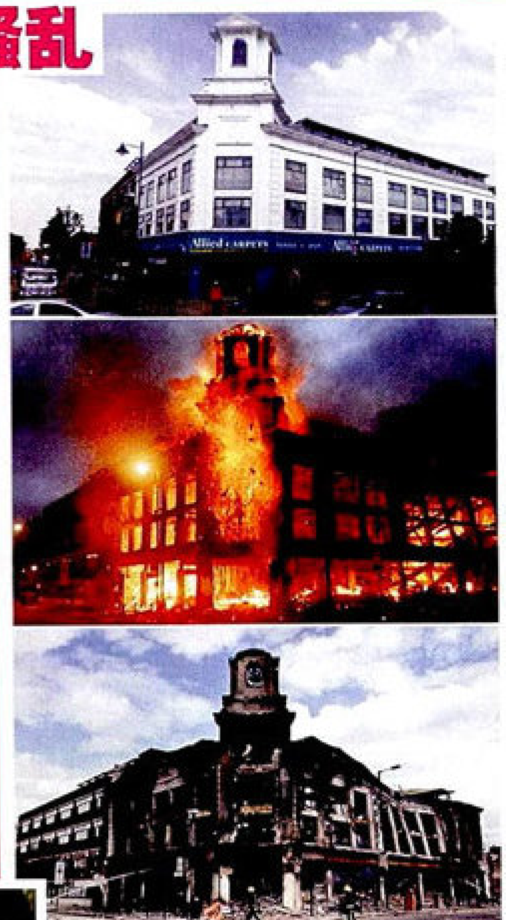
这位哥真是面善，一看就知道是演一个好老板

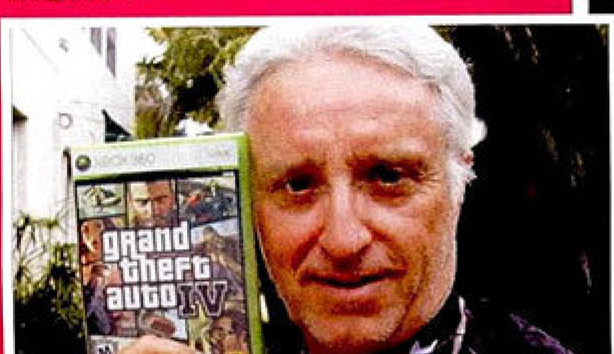
GTA和英国暴力骚乱

PCGG讯 8月初英国街头发生了大规模的骚乱。骚乱期间，伦敦当地的《标准晚报》报纸上一度出现了将暴力骚乱发生原因归结于著名游戏《侠盗猎车手》（GTA）的相关言论。而后，因为各方面原因，报纸更改了有关的内容。

文章的标题从“只有10岁的孩子受视频游戏启发，加入掠夺者行列”（Children as young as ten, inspired by video game, among the looters”）改变成了“骚乱过后，只有10岁的孩子被警察追捕”（Children as young as ten hunted by police after riots across city）

自古英雄出少年。少年们的暴乱倾向可不是别人能够放进他们脑袋里去的。无论他们玩的是打弹子还是打子弹，该拿起棍子和你干的时候，都会拿起棍子和你干。其实我感兴趣的是，什么情况让这篇报道改了口。





这种场面看着就像是游戏中的场面，我其实是希望它们永远不要变成现实的

这位哥据说是推崇“游戏暴力源”的律师，后来被撤了律师的身份

欧洲超过一半的人都是游戏玩家

PCGG讯 PopCap游戏目前发布了一项调查的结果：经过它的统计，发现有一半以上在英国、法国和德国的成年人是游戏玩家。他们的统计范围包括游戏机、休闲游戏网站、社交网络游戏和移动设备游戏。总体而言，英国玩家的比例最高，68%的男性和59%的女性玩游戏。同时，法国玩家是最乐意在游戏中花钱的，他们平均每月在游戏中花费22.3英镑。玩家对于游戏平台种类的偏好不明显，但是在游戏主机平台上投入的钱最多。大多数玩家在移动平台上玩游戏的理由是“无聊”。

这个调查的样本挺大的，应该是比较可信的数据。有关该项研究的其他数据还有：10-20岁的玩家平均有80%左右玩游戏。不知道这些年轻人变身为“成年人”之后，数据比例会不会下降。大家还记不记得上个月的新闻“日本游戏机普及率90%”嘛？好像西洋的朋友不如东洋的朋友宅呀。


俺觉得欧美的coser还是蛮有味道的

用嗓子玩的声控游戏

PCGG讯 A-hha工作室宣布退出一款跨时代的新游戏《Ocean Rabbit》（大洋之兔）。这款游戏基于移动平台。它的玩法是要求玩家持续地对着话筒发出声音，操控兔子的行动。玩家控制的小兔子会在海底进行一场冒险，在它的旅途中，有各种海底怪物和诡异礁石需要玩家用自己的大嗓门帮助它克服。

这款游戏特别适合找几个亲密的朋友一起玩，几个人同时疯狂大喊。可以预见的是，游戏过程中一定会制造出各种让人“享受”的美妙声响。它也非常适合在大庭广众之下拿出来装疯卖傻。就是恐怕它不能玩得太久，不然喉咙会冒烟。



画风必须可爱


毫无疑问，某些人天生在这游戏上有天赋

网游版星际争霸：命运编年史

PCGG讯 星际争霸2的粉丝们一直盼着有一天能玩上网游版的星际世界。不过暴雪官目前看来好像是没有什么动静。现在，来自starcraftuniverse的一群达人亲自上马，着手利用星际争霸2的地图编辑器自主开发一个类似网游版本的星际地图包。他们的工作虽然十分艰辛，但似乎已经取得了一点成效。


界面总感觉有点山寨

星际2的编辑器那么强大，有人能用它编辑出来一个全新的游戏也是完全可能的。但是这个网游版的星际并不是一个全新的独立的游戏，而是基于暴雪战网的一个地图包，恐怕到最后还是要上星际战网上才能玩上。另外么，类似魔兽世界的网络游戏似乎已经过了它们生命的巅峰期，所谓的“星际世界”如果只是一些简单山寨的话，恐怕不会有什么玩家买他的账。



过去的赛车游戏都弱爆了

PCGG讯 来自加州大学的Hertz同学一定是位赛车游戏的狂热爱好者。他动手将一辆高尔夫球车和Sega的OutRun赛车游戏机改装在了一起。这样他就可以同时在虚拟的游戏和现实的马路上飙车了。操控高尔夫球车的是他专门设计的一套模拟现实软件。在他面前的屏幕上，投射有真实世界的场景，如果前面的真实道路有变化，游戏中的道路也会跟着变化。



我建议，那些求上进的汽车厂商都该把他请去当顾问。然后推出新版本的带有游戏功能的新汽车。开车就像打游戏一样，这车子的销量保准就上去了。如果怕有安全问题，可以设置一个限速比例嘛，在游戏中的100码等于现实中的10码。



玩游戏测脑力

PCGG讯 日本KDDI R&D 实验室成功研发出来了一个在智能手机上运行的脑电波游戏。该游戏会使用一个监测器来监测你的脑波。当你集中注意力玩过游戏后，它可以生成一组关于你的脑电波数据。


玩游戏还要夹耳朵，绑电线，真吓人

一开始以为这是一个用脑电波控制的游戏，后来才知道，只不过是一个可以反馈脑电波数据的游戏。这档次就下去了。



游戏后生成脑电波报表

玩游戏赢硬件





PCGG讯 著名硬件厂商MSI在某著名社交网站上推出了一个新游戏。这一举动看似怪异，其实是他家搞的一次营销活动。在那款塔防游戏中的武器全都是一些硬件的配件。如果玩家在这款游戏中获得了高分，还能获得MSI送出的真实硬件礼品。

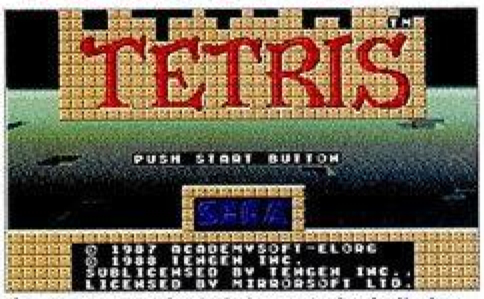
俺一开始还疑惑，这家硬件行业的老牌厂商是不是打算进军游戏制作了。后来才明白这是一个噱头。这么好的活动咱们怎么就没份呢？

震惊

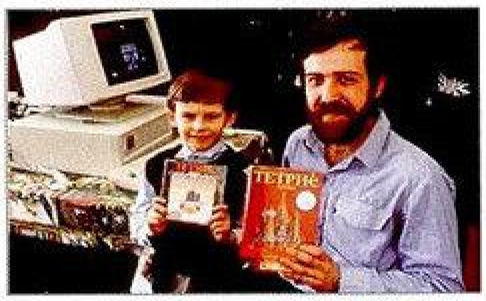
编辑：X
美术：哈秋

价值百万的稀有游戏

PCGG讯 在eBay上，一名叫做“shinsnk”的卖家最近挂出了一个重量级的宝贝。它是一个非常稀有的俄罗斯方块的早期版本的拷贝副本。据说这样的东西在世界上仅存不到10份。而让它更为稀有的是上面游戏创作者Alexey Pajitnov的签名——于是这份东西被开价一百万美元挂售。



古老的版本就真的那么有味道嘛？



游戏的设计师不知会作何感想

赶紧了，各位读者，看看你们家里有没有什么还没被发现的宝藏。大床底下，大厨顶上全都好好找找，然后挖个洞，把它们藏起来，过个几年，说不定就是价值百万的稀有游戏了。绝版游戏这东西升值起来可快了，特别是如果某个富翁他年轻的时候想玩游戏，但是没得玩，等到有一天他发达了，想要找回儿时的美好记忆，那肯定是不惜一掷千金买老游戏的。

远程调戏真猫咪

PCGG讯 在游戏中把玩几只假猫咪已经不能满足某些人的强烈爱心。现在，这种可以远程调戏真实猫咪的游戏面世了。这款游戏包括一套远程遥控玩具和客户端。你可以通过电脑控制家中的一些小玩具，并通过摄像头，远程观看猫咪们的反应。最适合你工作疲惫的时候，在办公室远程逗逗小猫解解闷。

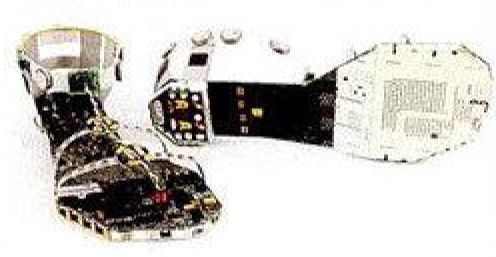


远程操控界面好像还蛮原始的

我觉得这个游戏未来的发展可以说是前途无量。一方面，它可以卖给那些家中真的有猫的家长，让他们可以随时关照自己的猫咪；另一方面，它也可以卖给那些没有养猫咪，但是非常喜欢小猫的朋友，让他们满足一下和小猫嬉戏的愿望。

乖乖这鞋子不错

PCGG讯 如果你有一台不再使用的电脑，那么你说不定可以尝试用它打造一双凉拖鞋。美国在线销售手工艺品高的网站Etsy推出了该类鞋子。它采用大量电子元件，如数据线、主板和电池制作而成。售价350美元。

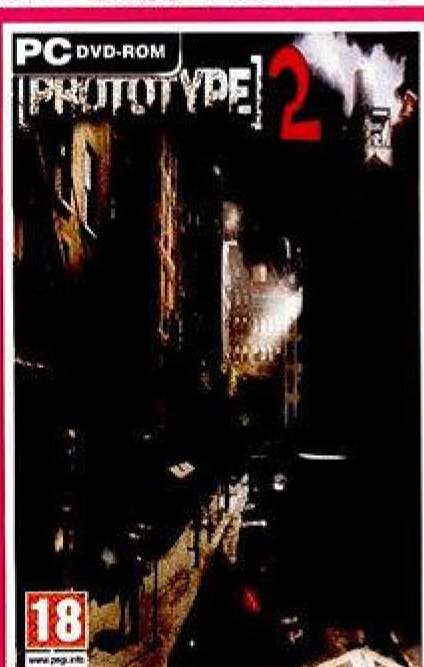


你说这总得有点保健功能吧

这双鞋子穿着一定不会舒服，全当是做脚底穴位按摩了。但是如果说穿出去拉风的程度，无疑它是最适合极客的鞋子。

把自己的脸放到游戏之中

PCGG讯 为了给《虐杀原型2》造势，游戏公司推出了一个全新的活动。在GameStop上预购游戏的玩家有机会被抽中，获得去参观Radical工作室的机会。更让人心动的是，幸运玩家还有机会在工作室留下自己的面部扫描图像。制作组的人员会把他的面相加入到游戏之中，成为游戏中的一个角色。



游戏里乱糟糟的，真不是一个亮脸的好地方

对嘛，这才是对待玩家应该有的态度。以后还可以改进一下，玩家可以上传各种照片到游戏中，把游戏里的各种NPC全都改成自己和自己身边的人，不光是相貌，身材、姿态全都要一模一样。这样就是高代入感的游戏了。你想，如果玩游戏的时候，跟着我冲锋的是我上铺的兄弟，那该有多带劲。

把自己塞到游戏里去吧



带虚拟女友可免单

PCGG讯 日本秋叶原一家名为Mammoth Curry/猛犸咖喱的餐饮店近日推出了促销手段“如果你带着女友来吃饭的话，饮料免费。”而他们对于女友的定义则是：手办——没错，你没看错，只有那些虚拟的女友才能获得这家店的认同。如果你带一个真实的女友过去，可能会被他们用异样的目光关注，并且听到窃窃私语：“看，那个人的女朋友是一个真人，好奇怪的样子。”

我觉得不应该是只有手办才算虚拟女友。像是一本书里的角色啦，一台显示器里播放的动画啦，全都应该算是虚拟的女友。二次元的萌妹与我们同在。



这家店里的宅男顾客可以大模大样地让他们的女友在餐桌上服侍他们





真是一个很有归宿感的好地方啊

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

编辑：X
美术：哈秋

GSL八月32强赛MMA战胜卫冕冠军NesTea

PCGG讯 在8月9日进行的GSL八月赛S级联赛32强A组的比赛中，MMA发挥出色连胜Happy与NesTea，以小组第一杀进16强。赛后，MMA表示能战胜上赛季卫冕冠军NesTea晋级让他非常高兴。自己会努力取得符合第三个和金佳研姐姐签订经纪合同的选手的称号的成绩的。



雀茶超神的杀戮终于被终结了



MMA笑得欢

一边是天才少年MMA，一边是三冠虫王雀茶。两位选手的比赛虽然只是打了一盘，但无疑是近期最值得关注的比赛。MMA在这场比赛中的发挥只能用神乎其神来形容。大都会地图上的比赛开场后，MMA先是虚晃一枪，出了火车做了骚扰的样子。然后他就铺天盖地的展开了他招牌式的多线空投。持续不断的3线空投让现场的OB都没能跟上节奏，最终把强大的虫王NesTea逼入了绝境，终结了他的连胜纪录。更令人高兴的是NesTea随后以小组第二的身份出线，希望以后还能看到他俩的比赛。

DOTA2首赛 奖金$100万

PCGG讯 VaVle为了配合DOTA2的上市宣传，在德国科隆游戏展上举办了第一届DOTA2的比赛。8月17日——8月21日举行的这一比赛邀请世界16支顶尖队伍参加，获胜者可以获得高达100万美元的奖金。

大手笔啊，现在物价飞涨，电竞选手的奖金确实是需要大大地提高。DOTA2这次也邀请了中国的各大强队参加它的开幕赛。可惜小编写这篇文章的时候还不知道结果怎么样，希望他们取得好成绩。



参赛队伍





DOTA2最让人欣慰的一点就是对1代的尊重

WCG收视率排行

PCGG讯 WCG2011中国区总决赛圆满落幕后，著名游戏网站太平洋游戏网公布了一组访问数据。根据它的结论，Dota无可厚非的成为现在中国最火热的电子竞技项目，而魔兽争霸3尽管在世界范围内不火，在中国却仍然是和Dota平起平坐的收视率大项目，CS的人数也不可小视，作为最稳定的FPS游戏在中国依然有着大量用户，具体访问排行如下：

1. Dota（32%）
2. 魔兽争霸3（30%）
3. 反恐精英CS（15%）
4. 穿越火线（10%）
5. 星际争霸2（5%）
6. DNF（3%）
7. 其他（总和5%）



比赛的高层也需要在项目选择上花很大力气

在公布这组数据的同时，上方还加上了这样一条：“以下数据是太平洋游戏网WCG专区的访问数据，不能代表全中国用户，仅供参考”。小编就觉得这种做法真的是非常好的，大家都应该把类似的收视率啊，关注度啊，这些数据拿出来。当然，只要有数据拿出来了，就肯定会有人出来喷，说它数字不准有问题，然后就又有人拿出来更多其他的数据，说他们的才是准确的。我们就是需要各种不同的声音，从各个角度来描述我们喜爱的游戏，然后呢，我们就能对游戏行业有更加科学全面的了解。



不过说到头，游戏和所有的玩它的人一样，总有一天会变成古迹

韩国战队因费用问题退出美国NASL联赛

PCGG讯 经过和韩国星际2协会以及赞助商的多次讨论之后，包括oGs，StarTale、WeMadeFOX、TSL以及Prime战队宣布放弃参加NASL联赛。NASL最终给每位韩国选手开出了1000美元最低奖金以及1000美元补贴，但韩国方面认为该费用无法保证韩国选手在美国期间生活与比赛。双方谈判最终破裂。

线下比赛这件事情真是很难办。除了最基本的费用问题，还有队员签证，生活安排等各方面的因素都是困难重重。如果有一天世界网络能够强大到支持地球两端的线上比赛，但是一点都不延迟，那就好了。最好同时还支持远程全息成像，就好像是办公室开电话会议一样，让选手们“千里来相会”。





九月 十大会员游戏推荐

一眨眼的功夫，两个月的暑假就这么结束咯！是不是有点失落？还没玩够吗？暑假作业做好了没？哈哈，好吧，本期大叔再次带来十款百兆轻游戏的推荐，专门用于缓解和治疗各位小童鞋们的假期综合症哦。记得头晕目眩的时候，玩上半小时放松放松，赶快恢复到正常学习生活中来吧！

螺旋骑士

游戏容量 210MB

英文名称	Spiral Knights	制作公司	Three Rings SEGA.
游戏类型	动作角色扮演	发行时间	2011年6月21日
官方网站	www.spiralknights.com		



历经四年开发设计的幻想类ARPG游戏《螺旋骑士》终于上市了，这可是小编近期一直在期待的游戏哦！游戏背景是架空的未知世界，玩家将在这里对抗一个生物发源地（creatures of Cradle）。在这个未知世界里，潜在的危险正在悄悄潜入，玩家必须拿起武器保护这里的每一寸土地，像骑士一样加入到战斗同盟中，通过在地表之下的地下城扫除障碍求生，展开精彩绝伦的冒险之旅！

官方对游戏特性的介绍称这是一个不断变化的游戏世界，带给玩家充满活力、复古风格的视觉享受。玩家能够简单直观地控制游戏（用鼠标和触摸屏都能玩），还能创建公会、构思新设备以及制定个性化角色外表和技能等。游戏通过Steam平台来实现四人联机合作，通过冒险升级或购买水晶能量来提升自己的武器和装备。

游戏的发行商世嘉在美国和欧洲的Steam平台上发布了免费游戏下载。这个复古风格的在线动作冒险游戏现在为Steam强大的社区提供了利益和技术特征，估计游戏的盈利模式将使用网络游戏的商城模式。玩家之后将花钱来购买DLC或游戏中的道具。世嘉美国的电子商务副总Haruki Satomi说：“加入Steam的著名游戏城并不只是让《螺旋骑士》与更多的玩家见面，而且也能让他们增强对游戏社区的支持，我们知道成千上万的新玩家能很容易地通过Steam进入到游戏中，并且能像已有的玩家一样享受这个游戏。”


武器技能很华丽


一场混战



角色装备栏一览



可以选择自己的个性外形



骑士版爱丽丝

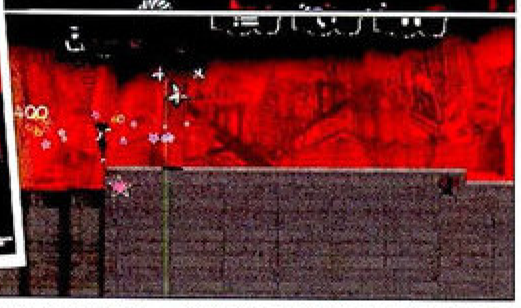
朋克公主爱蜜莉：滑板冒险

游戏容量 200MB

英文名称	Emily The Strange: Skate Strange	制作公司	dtp Entertainment AG
游戏类型	横版动作	发行时间	2011年7月30日
官方网站	www.dtp-entertainment.com		

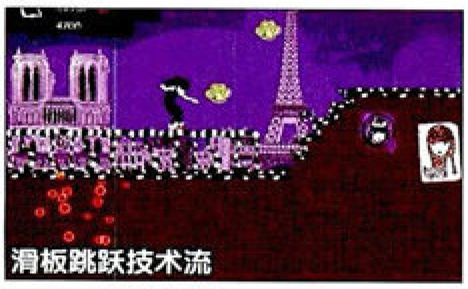






这是一个美国著名衣着品牌的衍生游戏。爱蜜莉是美国T恤设计组合Cosmic Debris最著名及畅销的创作。爱蜜莉只13岁，但已经有个小大人式、完好形成的生活态度了。她只穿黑色的无袖连身裙，配上乌黑得发亮的长发，冷冷的眼神，她虽不至于跟贞子一样恐怖，但也够叫一些人心寒了，是一种神秘深邃的寒意。本作根据漫画改编，一起来体验下与世俗背道而驰的这个漫画少女的滑板冒险吧。


公主眼中的世界


滑板跳跃技术流

装甲军团

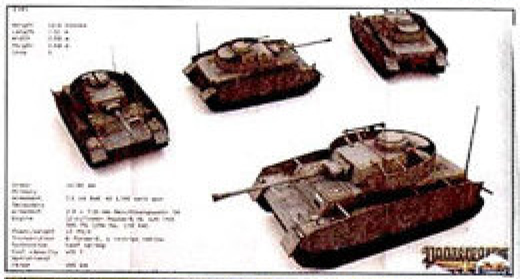
游戏容量 500MB

英文名称	Panzer Corps	制作公司	Pathea
游戏类型	战争策略	发行时间	2011年7月11日
官方网站	www.slitherine.com		

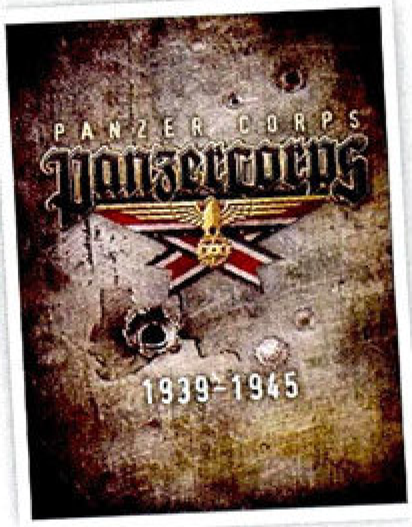
这是一款基于二战的回合制策略游戏。玩家扮演二战中的德意志国防军，辗转欧洲各个战场，从入侵波兰到巴巴罗莎，再到柏林防御战总共26大战役发生在21副地图上。用游戏制作者的话说，这款游戏是SSI公司《装甲元帅》的精神继承者。游戏的卖点就是武器装备的丰富性，400种游戏单位由19大类武器类别和21种升级部件组成，几乎涵盖了二战德国所有的军事力量。


经典回合六格模式


非常完整的德国坦克系







圣歌精灵：两姐妹的传说

游戏容量 400MB

英文名称	Chantelise: A Tale of Two Sisters	制作公司	EasyGameStation
游戏类型	动作角色扮演	发行时间	2011年7月29日
官方网站	www.carpefulgur.com		

小P羊推荐



该游戏也是一款在Steam上发售的日式ARPG，游戏的各方面操作都比较类似于另一款经典系列《伊苏》。游戏讲述了不幸的女主人公Chante在邪恶女巫的咒语结束之后变成了一个小精灵，如今，Chante和她的姐姐Elise决定踏上解除咒语的旅程。于是，她们不平凡的旅程变得扑朔迷离起来，改变命运的冒险会在哪里结束？或许有更多她们意想不到的事即将发生……详细评测请看下期P羊的极速体验哦！



卡通的道具屋



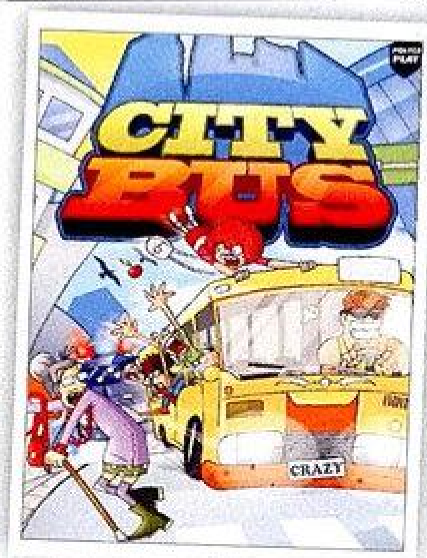
游戏界面很亲切啊

城市巴士

游戏容量 100MB

英文名称	City Bus	制作公司	AGO Games
游戏类型	模拟驾驶	发行时间	2011年7月25日
官方网站	www.citybussimulator.com		

这是一款非常有趣的游戏，玩家将在城市中模拟驾驶巴士的整个过程。游戏将操作巴士和经营巴士公司合为一体，增加了耐玩性。玩家在游戏中需要不断练习停车、倒车、接人等工作，提高效率以获得盈利。游戏中共有5种巴士和5个城市可以选择。同时，游戏整体的卡通风格也给玩家带来一种轻松惬意的气氛。




还有巨龙学生巴士呢


一不小心把警车撞飞

两个世界2：城堡防御

游戏容量 130MB

英文名称	Two Worlds 2: Castle Defense	制作公司	TopWare SouthPeak Games
游戏类型	战略塔防	发行时间	2011年5月17日
官方网站	www.twoworlds2.com		



游戏是一款高清塔防策略游戏，而且无论是故事架构、世界地区、兵种单位以及职业特色等都采用的是著名游戏《两个世界2》里的设定，不过是否山寨就不得而知咯！游戏背景是管理皇帝Gandohar的帝国军队保卫帝国的指挥官为了守卫城堡，聘用保卫剑士，弓箭手，和祭司来阻止敌人的入侵。游戏上手非常简单，无聊的玩家可以装来玩玩哦。

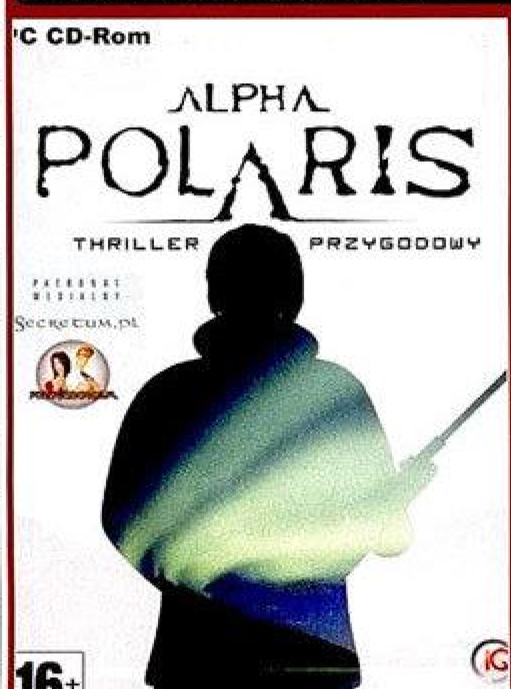

游戏最大的优点就是有中文翻译了


横版的塔防战斗

阿尔法北极星

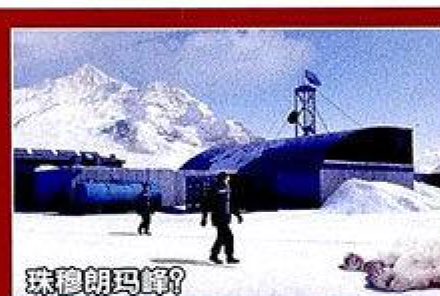
游戏容量 560MB

英文名称	Alpha Polaris	制作公司	Turmoil Games
游戏类型	冒险解谜	发行时间	2011年6月28日
官方网站	www.turmoilgames.com		

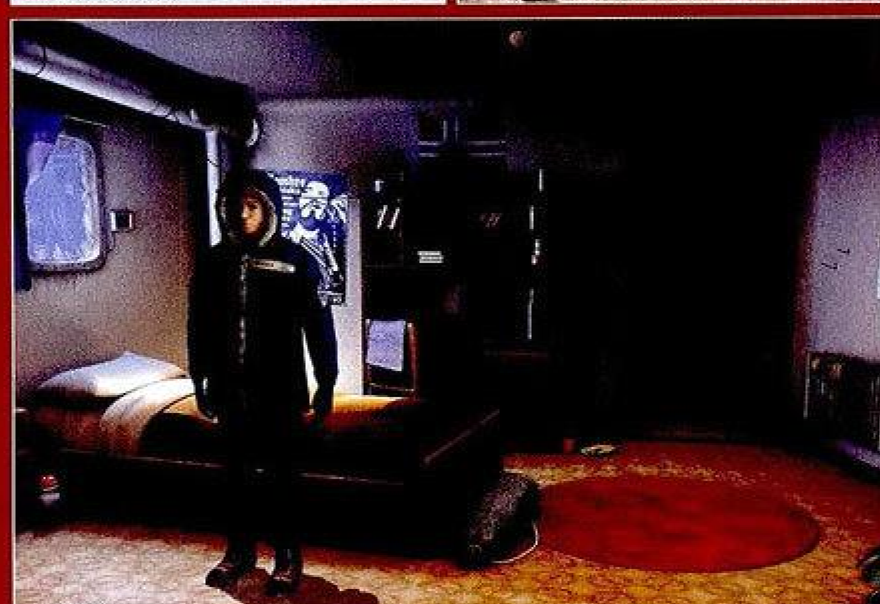


在格陵兰岛中部无尽的雪原中，坐落着一座美国石油勘测站——阿尔法北极星。地面上空酝酿了数百年的离子风暴正在不断成形壮大，其结果使得现实世界与暗夜的恐惧恍惚混沌地混合到了一起。挪威生物学家鲁内·努森（Rune Knudsen）就正在不顾一切地与死亡和恐惧抗争，他必须直面那模糊天空里潜藏的原始力量……

游戏制作人称“游戏的核心是有节制的恐怖气氛设定，游戏允许我们在很宽泛的范围内以现实的方式探索人类的某些命题：比如狂躁、孤独、友谊、爱情等等。对我们而言，这才是恐怖游戏出色的核心”


珠穆朗玛峰？


这辆雪地车很酷啊


探险队员的起居室

詹姆斯敦：失落殖民地的传说

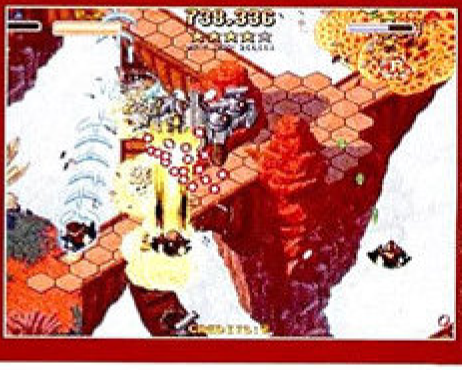
游戏容量 **130MB**

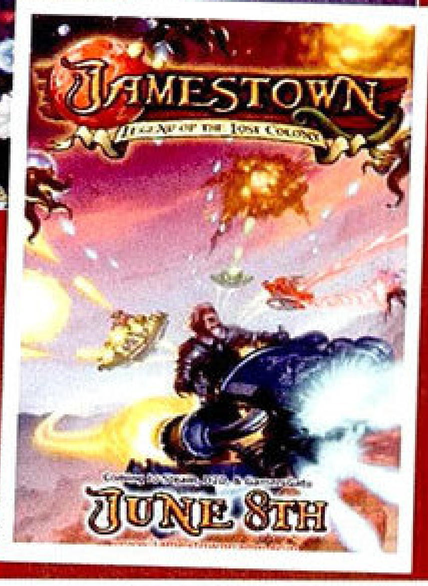
英文名称	Jamestown: Legend Of The Lost Colony	制作公司	Final Form Games
游戏类型	空战射击	发行时间	2011年7月20日
官方网站	www.finalformgames.com		

又是一款复古街机风格的弹幕射击游戏。制作方故意采用的复古模糊的像素画风，相信力求的只是那种怀旧的气氛。游戏故事背景设定在17世纪英国殖民扩张时代的詹姆斯敦，即1607年英国在美洲建立的一个殖民地。玩家可以扮演四种不同的空战角色，对抗外星侵略者的进攻，包围自己的殖民地。此外，游戏还特别支持四个玩家同屏操作，只是这40根手指要怎么放在键盘上呢？


很有街机的效果


画面虽然粗糙，但色彩很华丽

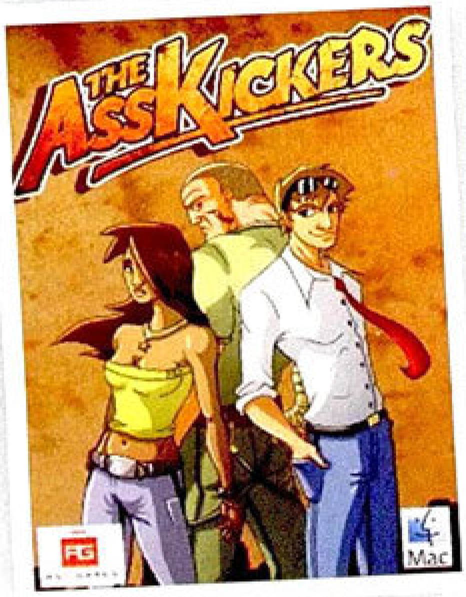




海扁狂徒

游戏容量 **500MB**

英文名称	The Asskickers	制作公司	AGO Games
游戏类型	横版动作	发行时间	2011年8月8日
官方网站	www.the-asskickers.com		




越看越像《双截龙》

这款游戏直接让大叔我回到了20年前《双截龙》的时代啊！游戏把街机风格的2D动作过关游戏的刺激体验通通找回来，玩家们将可在各自拥有不同格斗技巧的Alex、Diane 与Marcus中选择，而这3名角色届时要在摩登的都市丛林中，通过7个不一样的关卡来打败敌方首领。玩家可在多人模式中进行两人的合作过关，并可施展出特别的联合攻击。


看我佛山无影脚

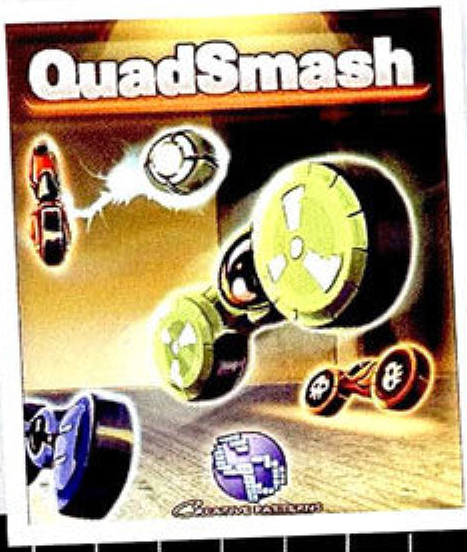
四面粉碎

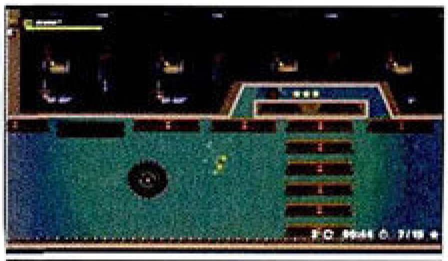
游戏容量 **105MB**

英文名称	QuadSmash	制作公司	Creative Patterns
游戏类型	横版赛车竞技	发行时间	2011年6月30日
官方网站	www.quadsmash.com		


这画面无论如何都不会想到是赛车游戏

刚接触这款游戏，很难将其和赛车练习上，顶多也就是两个小光球在屏幕上跳上跳下。不过深入的了解之后，你绝对会发现游戏拥有益智和竞技双重特性。这款疯狂的街机风格游戏，原来是X360上的对战游戏，移植到PC后增加了单机战役。你的车可以倒挂，放冲击波，它具有格斗和冲刺的能力，玩家控制疯狂的快速车辆互相争夺对决。









在《极品飞车：亡命狂飙》之中，玩家将会发现他们自己的位置已经处在法律这道大门的错误的那一边。游戏带领玩家横穿整个美国，从旧金山一路狂飙至纽约。如果你的心脏够强劲，你会喜欢上这个非法的高风险的地下赛车世界。一旦踩下油门，你就会冲入一场速度的较量之中，一路彪过拥挤的城市交通，彪过狭窄的乡间小路，彪过惊险的雪山山谷。

加入新剧情 可下车跑步

作为一个有着十七年积累的赛车游戏，《极品飞车》系列的新作已经不满足于"3……2……1 GO！"这种简单的模式。在《亡命狂彪》之中，EA旗下的黑盒（Black Box）工作室立志打造出全新的竞速游戏。它的计划是引入多样化的竞赛，将不同的元素融入到大规模的整体竞速之中。离开赛车，控制角色人物奔跑也是游戏流程中的一部分。



改名叫极品飞奔?

剧情上，游戏主人公JACK发现自己卷入了一家坏蛋公司的阴谋之中，小命受到威胁。唯一能让他活下去的方法就是赢得一场横穿整个国家的竞速比赛。如果他没能获胜，那么他就挂了，所以说这一场真正的"亡命狂飙"。

故事从国家边境的赛车比赛开始。整个历程都是没有速度限制、没有规则、没有同伴的



警车的配置也是非常不错的

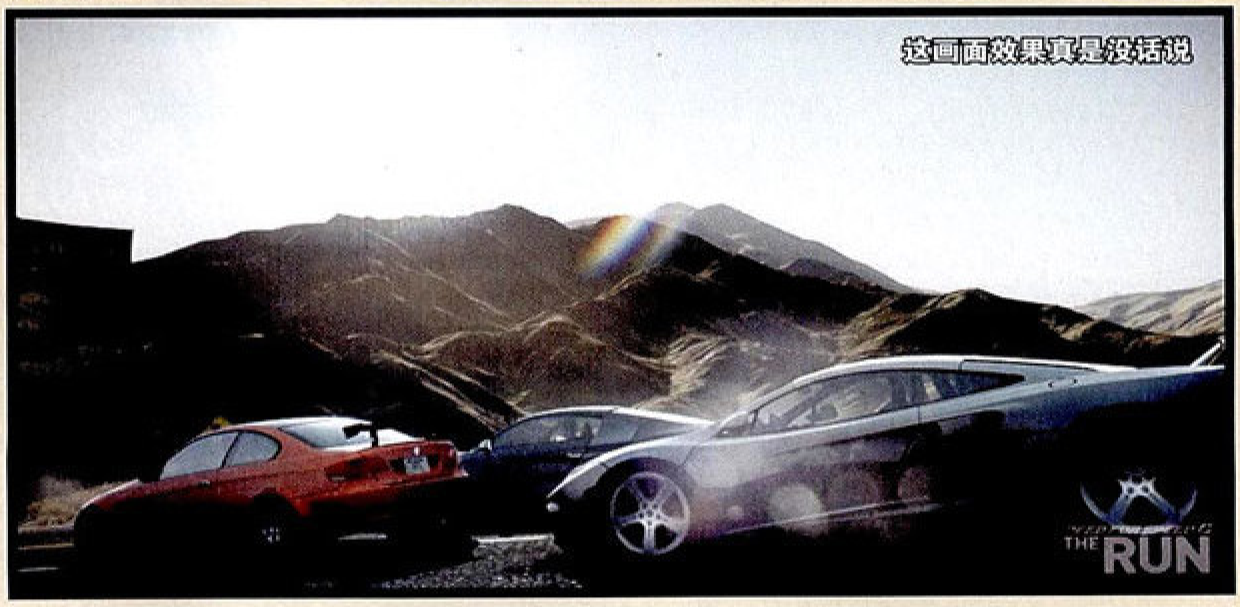
大飞奔。其中的每个部分分别呈现多样化的玩法，无论是挑战崎岖的山峦赛道，还是在州际公路上逆向行驶；无论是一对一的单挑，还是短赛道极限速飙，所有这些都将融入到游戏的故事当中。

除了你身后飙车族的对手之外，警方也在追逐着你。在某些情况下，你需要下车逃跑，找到一辆全新的座驾，然后利用自己的驾驶技巧和必胜决心帮助自己逃出生天。只有那些能征服全国最危险赛道的最优秀的飙车者才可能生存下来。战役模式兼有紧张刺激的叙事模式和动作大片的震撼场面，相信一定会令玩家高度沉浸其中。

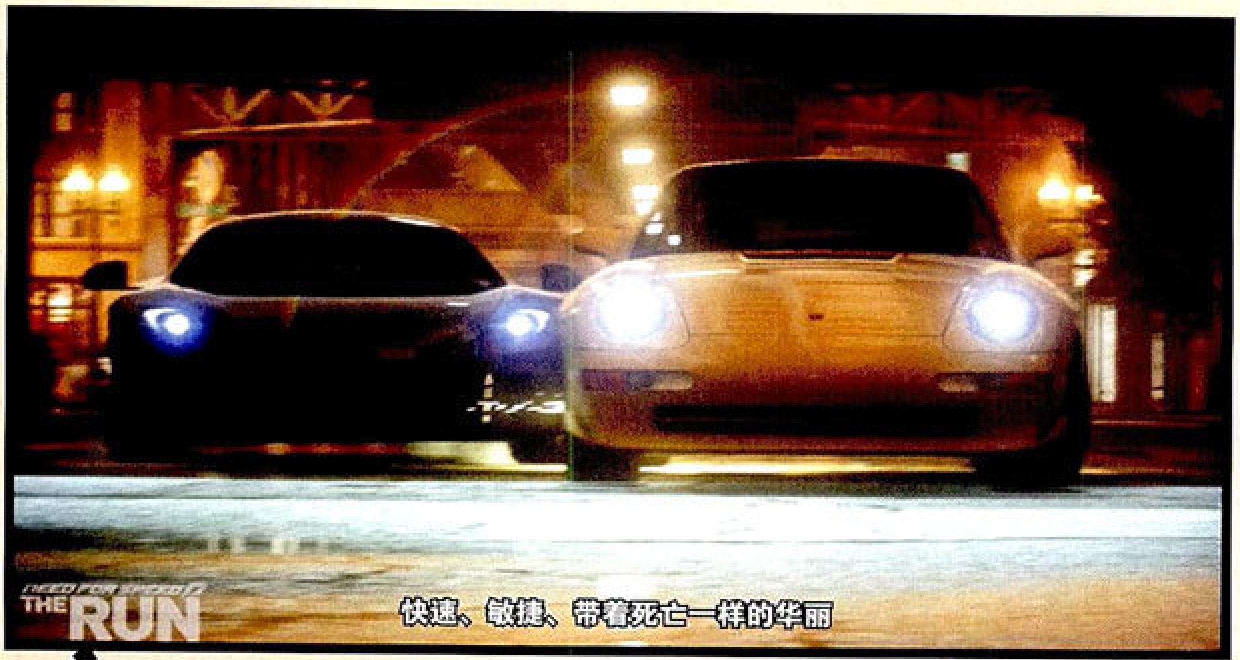
画面靓瞎眼 引擎大革命

游戏的画面表现力可以称得上是竞速游戏中的新高度。该作所用的引擎是大名鼎鼎的"寒霜2"（《战地3》使用的是同一引擎）。在过去的NFS游戏中，开发者从未考虑过重塑真实的车手与真实的场景。他们做的都是虚构的城市，虚构的国家。新一代的寒霜引擎让他们突破了技术的限制。游戏中横跨整个大陆的赛道有着无与伦比的真实性。它可以说是直接连接在太平洋于大西洋之间的真家伙。

游戏中的大规模场景是多样化的。举个例子，其中的一场竞速发生在著名的美国死亡大峡谷。赛道两边是起伏的多岩石的山峰。在高速驾驶的状态下，只要一个小闪失，你就会撞上山峦的峭壁。当然，破坏系统无疑是"寒霜2"引擎的特长之一。在游戏中饶有趣味地撞坏那些名贵跑车，观赏它们在高端物理特效的模拟下逼真的损坏情况也是一种不错的享受。

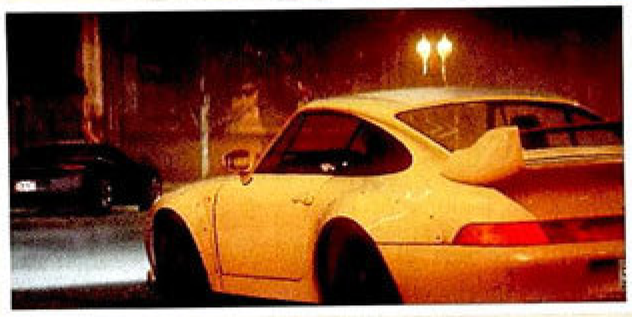


这画面效果真是没话说



快速、敏捷、带着死亡一样的华丽





啥都别说了 来几辆新车吧

新款超级跑车的加入一直是《极品飞车》游戏的卖点之一。对于车辆的模拟性也是该款游戏注重的一方面。游戏的开发者表示他们把《亡命狂飙》定位在一款传统的竞速游戏和赛车模拟游戏之间。对新玩家来说，游戏将会很容易上手，但是竞速粉丝将会发现游戏也有深度可供挖掘。

Audi R8 Coupé 5.2 FSI Quattro

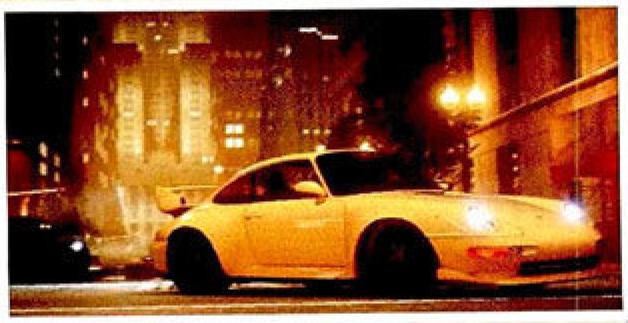


R8几乎是奥迪公司制造的最好的公路赛车。它可以轻松搞定转角，毁灭一切直道。外观上它恐怕也是德国人设计的最漂亮的轿车之一。装载525马力V10引擎源自兰博基尼，它拥有毋庸置疑的超级性能。

BMW E92 M3 GTS



E92 M3是宝马公司历史上的一次巨大的进步。它以E92基础车型为蓝图，剥离了所有现代化的便利装置，包括挖空内部填充。所有这些措施使得车辆的整体重量减轻了300磅，变得更加易于操控。444马力的V8引擎也让宝马的这款车成为了亡命之路上的好坐骑。

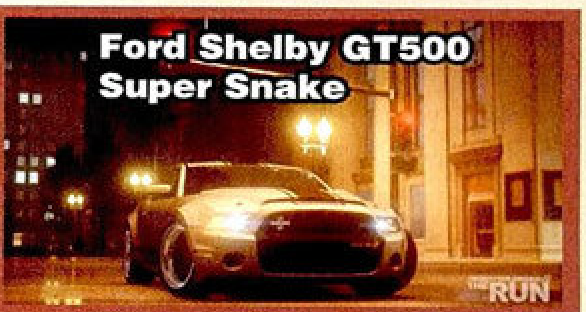


Chevrolet Camaro ZL1



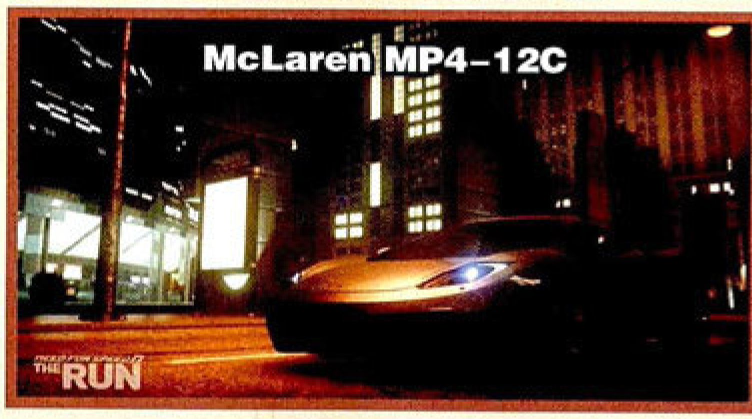
雪佛兰科迈罗本身就是一台怪物。但是加配了改装的6.2升 V8引擎的ZL1型科贸罗更是把怪物这个词的概念衍生到了一百公里之外。在公路上驾驶这两超级赛车，绝对可以把胆敢当在你面前的所有破车击垮。购买限量版的玩家可以预先获得这辆跑车。

Ford Shelby GT500 Super Snake



这货不是一台安安稳稳的标配的GT500。超级蛇增加了一个RAM玻璃纤维空气罩、碳纤维前置分离器、六活塞巴尔刹车、一套完整的轨道悬挂系统和猫背排气管。我只想说，超级蛇跑起来会吹掉大多数警车的车门。

McLaren MP4-12C



麦克拉伦的F1绝对是性能发烧友能够获得的最最完美的宝贝。普通车辆是不可能和F1相提并论的，但如果有一辆车可以试一试，那就是MP4-12C。它由一台3.8升双涡轮增压的V8引擎驱动，具备592马力，产生443lb/ft扭矩。其净重低于3000磅。价格为一辆真正F1赛车的四分之一。





上古卷轴5

踏过天空的边际

A 期待度		
发售日期	2011年11月11日	角色扮演
游戏公司	Bethesda Softworks	
游戏特点	超强画面 史诗内涵	

推荐人群：心中住着英雄的人

在这个遍地MMORPG的时代，独自一个人在异世界中冒险是否还能引起你的兴趣？在《上古卷轴》的世界中，你不用担心PVP排名等级，不用去清理重复的日常任务，不需要为了跟上团队进度而追求装备。没有压力，这就是《上古卷轴》的世界，也是你的世界。在这个世界中，你可以砍死一只无辜的小鸡，然后对付随之而来的要将你绳之于法的城镇守卫；你可以和乡亲们套近乎，从而获得他们的任务；你也可以自顾自地在群山之间游荡，搜寻稀有的宝物。这世界唯一的规则就是你自己的规则，你可以不被任何脚本指令调动，真正地扮演一个角色。

人物定制精细化

在角色创造阶段，游戏提供了上古卷轴中几种标准的种族选项。包括像蜥蜴一样的亚龙人（Argonian），长着猫脸的虎人（Khajiit），木精灵，红守卫以及黯精灵等等。和前代作品一样，《天际》中一样有非常精细的人物外貌定制。玩家可以自由决定角色的鼻梁高度，选择瞳孔颜色，添加耳环，改变脸型和肤色等等。所有这一切不仅仅是只有几种固定的类别可供选择，而是可以通过微调杆调节出绝对独特的外貌。





令人窒息的画面

游戏采用全新的引擎搭建。游戏的开发公司表示，在PC上的游戏画面可以说是“非常惊人”，会让人窒息。从目前获得的信息预测，《天际》将会成为新一代的高质量画面标杆。有一点肯定的是：这款游戏一定会让不少显卡窒息。


虎人族的历史悠久，文化底蕴十足


游戏中的建筑设计都是大师之作

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

高度自由的开放世界

游戏世界的逼真程度不仅体现在画面上，还体现在游戏的各种细节中。在农场里，你可以看到母牛漫无目的地走来走去。母鸡在周围咯咯叫着。如果你愿意，可以去偷它们的鸡蛋。当有一条溪流阻挡在你面前，你可以选择从桥上安安稳稳地走过去，或者下水游过去（虽然游泳的姿势会比较难看，毕竟您不是游泳运动员）。如果你在溪流中仔细观察，就会发现有鲑鱼在你身边跳动——你挥手就能逮住它们。而当你浑身湿漉漉地爬上了河岸，说不定会有一只大麋鹿在岸边看着你，如果你打算靠近它，它就会跳开逃走。


酒馆是游戏中非常重要的NPC交流地点

游戏中NPC的AI设计也非常丰富有趣。如果你带着武器靠近一群押送囚犯的士兵，他们就会紧张地被剑拔出来。你可以从桌子上放的山羊奶酪和蜂蜜酒中推断出某个NPC正过着滋润的小日子，而后你可以吹捧他，谈论有关他的女儿和妻子的事情，博取他的好感。如果有守卫阻挡在城门前，不让你进去，你可以贿赂他、威胁他、或者吹个牛糊弄他。这些选择最终会影响角色的善恶道德。


捕捉野生动物也是一个好行当

战斗内容丰富

《上古卷轴5》的战斗和前作基本类似。玩家以第一人称视角作战，肉搏、魔法、潜行等这些互动系统是上古系列的不变基石。但这次的新作中也有第三人称视角作战的可选设定。从测试中的表现来看，第三人称的操作给人更加流畅的印象。

虽说战斗的感觉和动作类游戏还是相去甚远，但是比较《上古卷轴》系列的前作已经有了不少改进。武器击打在敌人盔甲上可以感觉到明显的阻挡和劲道反弹。挥舞重击则是通过视角的变换来体现出攻击中的额外力量。如果


第一人称视角下，有非常强的代入感

你有一个盾牌，那么你还可以用盾牌打击敌人，造成它们的晕眩。在你杀死敌人之后，你甚至可以看到自己用盾牌作为杠杆，帮助借力，从敌人的尸体里抽回剑刃。

在游戏的一开始，玩家只有数量有限的魔法可以使用，但它们每一个都有超酷的效果。特别是火焰魔法，它可以改变地形和树木，在敌人还没近身之前就将他烤熟。

游戏的成长系统庞大而复杂，从开锁到法术，从重甲到弓箭，从格挡到锻造。《上古卷轴》中几乎所有的能力都可以成长。这些成长点数不需要马上加掉，玩家可以留着点，好好规划一下人生的成长方向。

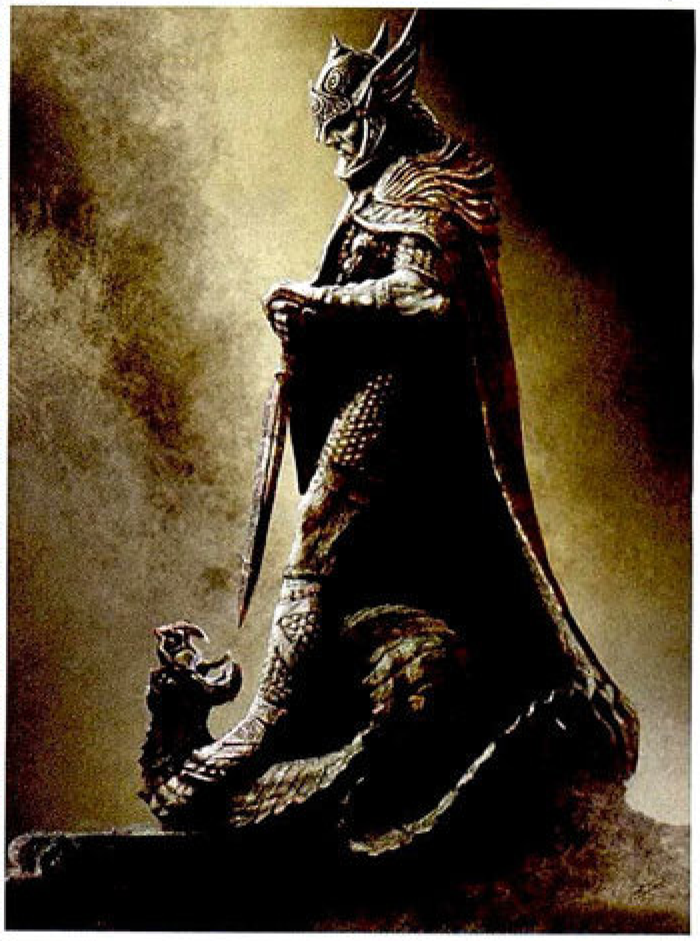


面板都做得这么美，太华丽了

新增“龙吼”特技

在《上古卷轴》的世界中，有着各种古老的传说。龙族是一种已从地球上销声匿迹数千年的强大的生物。龙裔，作为人类的一个分支，被神赋予了与龙族同等的力量。他们被传授“龙吼”的精髓，他们也叫它“声”（the Voice）。剧情中，龙裔族人跨越千山万水来到“天际”只为攀登一座名叫“世界之咽”的巨大山脉。到达顶峰后，他们来到赫罗斯加王圣殿。有一帮被称为“老者”的人在这里创建了一个古老的宗派。这些人都是用“声”高手，由他们来训练龙裔“声”的技能。

于是，有种被称作“龙吼”的新东西被引进《天际》的游戏系统中。这套新能力是比较特别的，它独立于已有的魔法系统，影响力非同凡响。你的角色获得这种能力的途径是唯一的，随着游戏进程的发展，更深层的剧情将被揭晓，你需要完成一项任务以获得此能力。“龙吼”给予玩家无上的能量以驾驭觉醒的龙族大军，和巨龙的纠结也就是本代作品的主题。




屠龙是勇士的宿命

国产原创AVG

PARALINES white 夏之扉



主要人物介绍 骆薇

生日	7月7日[巨蟹座]
年龄	15岁
身高	154cm
喜好	收集旅游画册和明信片
关键词	许愿精灵，语言，芝士饼干



比起顾晓惠，骆薇更像是张枫高中生活中的一个偶然。只要向骆薇许愿，就能获取梦想之物，这是树馨高中最近开始流行的，也是最离奇的传说。这个传说涉及学生会正在调查的某一桩重大事件，因而使得张枫与骆薇相识。张枫选择了进一步了解她，但是却遭到校医的警告：也许他正在接近的是如毒蛇一般危险的事物。

《夏之扉》是苏州猫玉米网络科技有限公司麾下的一款系列化的AVG游戏。据不完全统计，前作《夏之扉—零》累计取得了九十多万的下载量，拥有非常庞大的粉丝群体。系列的第二部《夏之扉—白》于8月27日正式发售。故事的主要发生地树馨中学在经过第一作“零”的短暂事件之后，卷入了一系列能让校长每天都难以入睡的冲突。游戏内建在线弹幕系统，在AVG业内尚属首创，玩家可以在游戏的途中发表评论，进行在线交互。

A 期待度	发售日期	2011年8月27日	日式AVG
	游戏公司	猫玉米网络	
	游戏特点	弹幕系统	

推荐人群：喜欢交互式体验的玩家



主要人物介绍 顾晓惠

生日	8月10日[狮子座]
年龄	16岁
身高	162cm
喜好	所有的食物，运动
关键词	归国，寻找，秘密的心愿，泡面（？）

大胆，开朗，活泼的她，可以说是最能代表《夏之扉—白》世界构造思想的角色之一。虽然很快跟着张枫回了家，但是考虑到她招来的一连串麻烦，使得爱好Galgame的张枫完全体会不到“大街上拣来的美少女”这一萌点。她毫无疑问是容易吸引目光的女生，甚至会有一些过于出格，以至于“绝对会被请家长”的行为，但是这只是她的天性使然，丝毫没有卖弄与造作的意图。



主要人物介绍 刘怡辰

生日	11月14日[天蝎座]
年龄	17岁
身高	157cm
喜好	书籍，咖啡
关键词	执行力，冷漠的校园偶像，兔耳（！？）

容貌俊美，拥有不可抵御之领导气质的学生会风纪委员刘怡辰，对很多人来说可谓是树馨高中的美形恶役。女生们都想接近他；男生们（包括男老师！）未必想成为他，但肯定羡慕他。如果不是因为顾晓惠，张枫本不可能和刘怡辰产生任何联系。如何处理和这个入侵者之间的关系，毫无疑问是张枫当下的重大人生议题。





主要人物介绍 汤娴

当“美丽”这个词用在汤娴身上的时候，总是包含着“亲切”，“温柔”等多层意思。围绕在她身上的光环，虽然使人憧憬，却并不那么容易吸引人接近，也许是因为大家都害怕碰伤了因为劳累而过度脆弱的她。很难想像这样的她会在特定场合下遭到孤立，被欺负，但这就是树馨高中最让外人难以理解的事实之一。

生日	5月16日[金牛座]
年龄	17岁
身高	164cm
喜好	画画，全部的动物
关键词	坚忍，责任，树馨中学上届最萌美少女头衔得主



主要人物介绍 周岚

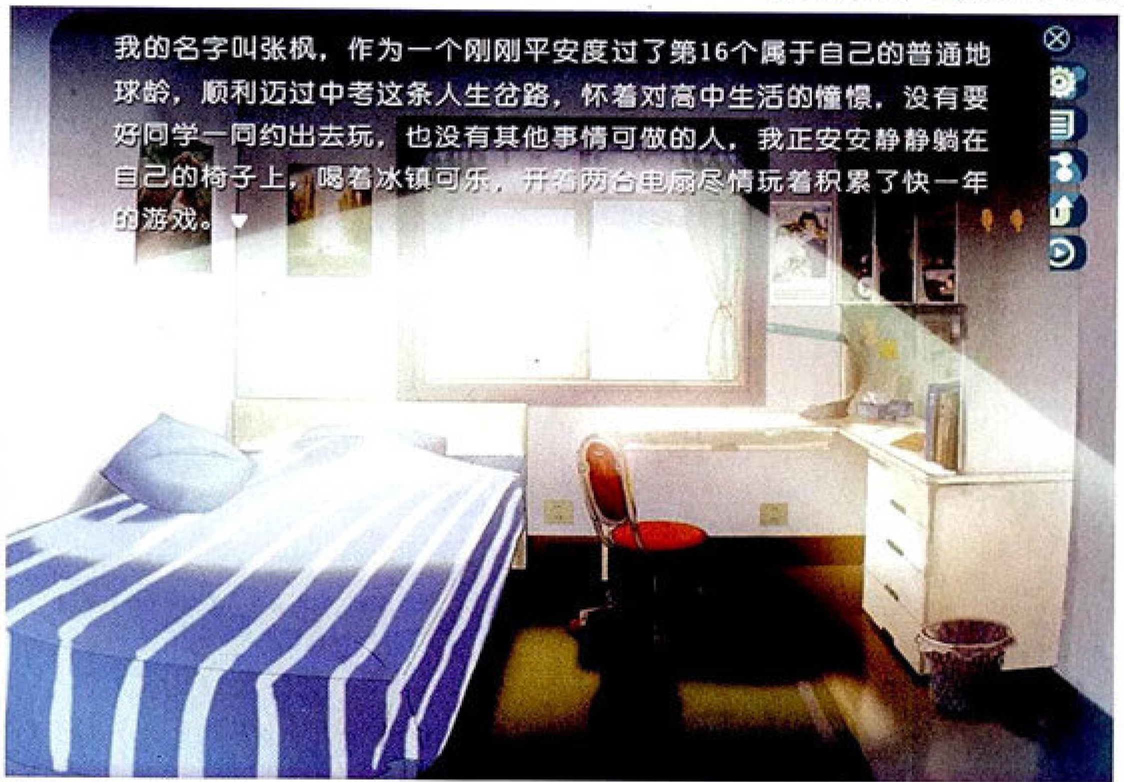
生日	6月2日[双子座]
年龄	20岁
身高	168cm
喜好	匕首，枪械，雪茄，高度酒
关键词	决斗，火药，吻（！？）

周岚留在张枫心中印象可谓是刺激性的，无论这指的是她的惹火身材，还是指她确实造成的那几场事件。除了“来自国外的雇佣兵”之外，她有一个更正常的身份，那就是顾晓惠没有血缘关系的姐姐。来到这座城市保护顾晓惠的安全，对她来说本是十分轻松的，旅游一般的事，直到她遇上了某个强大的敌人……

游戏特色 弹幕系统

最早的弹幕系统出自日本著名视频网站NICONICO，这套系统出来之后，大受粉丝的支持，如今猫玉米的技术人员把这套系统巧妙的引入到了《夏之扉-白》中，让玩家在游玩AVG游戏的途中也可以“发射”自己的弹幕，可以让其他一起玩的玩家同时看到，增加了互动性。在白章的弹幕播放器中也有“弹幕隐藏”功能。它的作用是直接遮蔽包括自己和别人的评论显示。这种配置也满足了一部分玩家安静玩游戏的要求。





故事的主角的房间看着挺眼熟的

树馨中学这次又会发生怎样的变故呢


这样的场景总是给人熟悉的感觉



电攻百科·弹幕系统

弹幕系统，顾名思义，就是可以自由发射字幕，包括吐槽，换剧本，换对白，各种奇怪的语言文字，早在国内某视频网站已经有过先例，但是引入进游戏还是尚属首例，效果很拔群！





鉴赏系统

当玩家通关后，在“鉴赏”里会有三个选项，其中CG就是玩家所游玩过的各种美图的重现；音乐：也就是游戏当中的BGM，可以在本选项中回顾这些优美的BGM；动画：可以说动画才是个大头，各种华丽的动画依次展现！

多线结局

作为一个国产优秀AVG游戏来说，让玩家探索不同的结局也是非常新奇的一个过程，要在那么多的类似蜘蛛网似的剧情路线里寻找正确的道路也并非易事。《夏之扉一白》要描述的重心是少年与少女们之间能引起无限向往，而又免不了品尝苦涩的爱情与友情。这种情感的未来正是变化多端，妙不可言的。



游戏中的笑点和槽点还是很多的



当然，让人流鼻血的福利也是不可少的



TROPICO 4

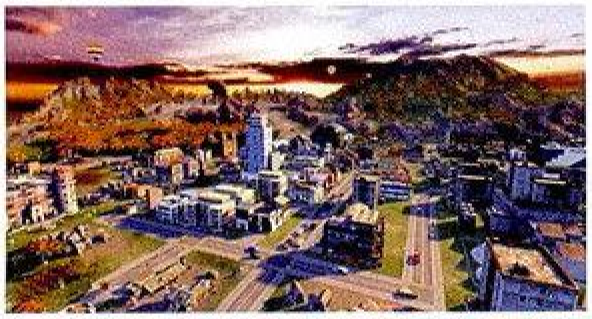
管理国家大事 玩到废寝忘食

海岛大亨4

A 期待度		
发售日期	2011年8月26日	建设模拟
游戏公司	Haemimont Games	
游戏特点	多元化的建设目标	

推荐人群：控制欲强，喜欢当个统治者的人

在这个奇妙的游戏中，玩家扮演一位虚拟的岛屿统治者。在小岛内部，你直接掌控着成千上百个凡人的命运；在岛外，国际上的各方势力冲你而来，对你指手画脚。你很快就会发现你的统治其实是一件有挑战性的、复杂的工作。好在游戏的画面亮丽，大多数场面都称得上“风景如画”。漂亮的画面和给力的音乐可以帮助玩家暂时舒缓一下操劳国家大事带来的巨大压力。当然，可千万别真的松懈下来。



易于上手 不会犯晕

在现代游戏中，“复杂”好像是一个糟糕属性。为了帮助新上手的玩家快速进入角色，《海岛大亨4》设计了直观的用户界面和简单的教学流程。拿游戏中的建造系统为例，玩家只需要选中合适的地点，然后进行简单的“拖曳——放置”操作，就可以让你的虚拟手下自己去忙活，完成建筑。当然，有些特定的建筑需要达到一定的标准才能建造，相关的信息在菜单下都可以方便的查询到。即使是最健忘的玩家，也不会被这个游戏搞得不知所措。


统治者就是要放眼一些战略层面的东西

游戏中的透视地图也是一个优秀的设定。玩家可以使用它转换地图，快速定位到犯罪多发的地段或者污染泄露的地段，然后安排警察和相关部门解决问题。

游戏中也有一个集中的报表系统。它提供了各种实际需求、日期安排、财务报表、国内势力倾向、国际势力支持率等信息。


能源和经济建设是必不可少的

节奏紧凑 没有停滞

在游戏的20个战役任务中，玩家一共可发展10个不同的岛屿，每一个都有着各自的发展目标和可用战略。这些目标的达成都有前提条件，一步一步完成的任务线把整个战役串联了起来。举个例子来说，玩家先要在岛上搞探索发现，找出大量的稀有物品；然后就可以开发出一个热门的旅游景点；再然后就能提升国际知名度，成为一个娱乐中心。

游戏过程中，玩家要特别留意某些“睿智的进言”。特别是那些巨头提出来的建议和警告。满足他们的条件可以获得不少的好处，包括新的科学技术、个人的贿赂、增加国家的收入和免费的建筑。

《海岛大亨4》使用一个有趣的电台来提示玩家发生的随机事件，比如说龙卷风袭击，原油泄漏等等。对付这一系列的灾难也够让人手忙脚乱了。随着战役剧情的发展，游戏允许玩家和之前曾经运管理过的小岛进行互动。这就营造出了一种真实世界的感觉，让人更有成就感。


游戏中给你建议的有大佬，也有诈骗犯


小岛上突然来一场火山爆发会怎么样

自由度高 可以显摆


如果你一意孤行，核战结局也是可能的

如果剧情故事不是你的菜，那么游戏中也有自由度更高的沙盘模式。通过“上帝模式”你可以尽情地创造出太阳底下最最华丽最最牛哔的天堂之岛。另外一些可以设定的元素有：岛屿人口，游戏时期（1950-2000）等等。如果你是一个天才玩家，游戏还提供了“发布系统”，你可以把你自己创造出的杰作导出来，放到网上去，显摆显摆。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

编辑：X 美编：哈秋



扮演上帝 灰烬

游戏由著名的法国设计师Eric Chahi制作。玩家在游戏中扮演一个小神。你可以像小孩玩沙盘一样操纵周遭的世界。而世界已经陷入了一片可怕的混乱之中，唯有你才能拯救它。玩家需要帮助他的子民重整旗鼓，扩张繁衍，最终找到一个远离暴力和灾难的地方安居乐业。

游戏的玩法相当新颖，玩家可以随意的捣搅整个世界。地面、水体、植被都是可以互动的元素——开辟一个湖，挖开一个火山口都是轻松而简单的事情。神的力量是伟大的，但你要谨慎的使用它，凡人的命运就在你的手中。

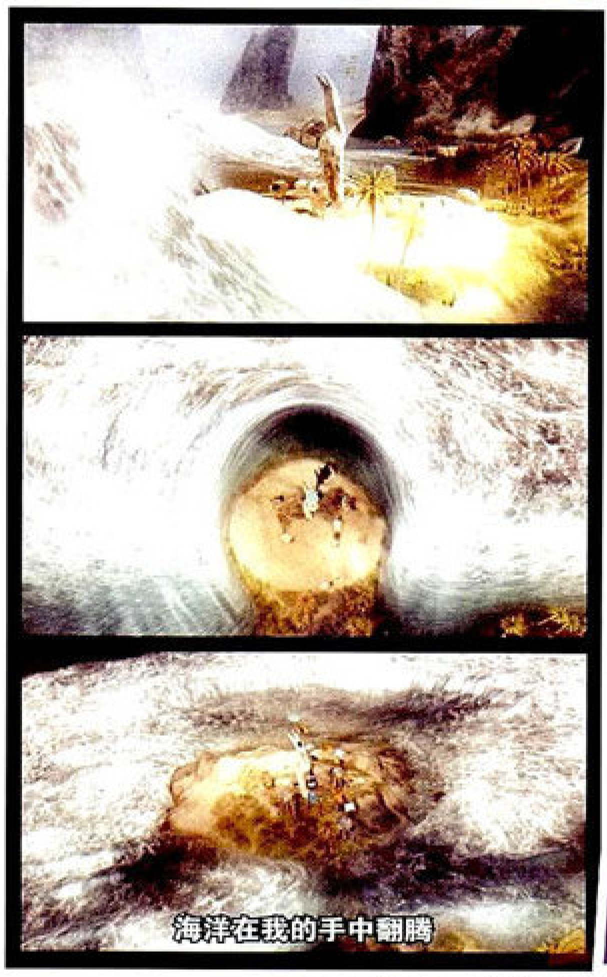
B 期待度		策略类
发售日期	2011年8月17日	
游戏公司	EA	
游戏特点	扮演上帝	

推荐人群：富有责任感，或者具有破坏心的人

保姆型的神

《灰烬》这款游戏中，玩家控制一种类似神的“气”。这种神秘力量可以塑造土地，从一个地方收集元素转移到另一个地方。你的任务是指导一个叫做“人”的神秘部落（深色皮肤，木质面具，崇拜各种图腾），使他们能够建立村庄，并安顿好土地和植被。一旦所要求的村庄建成，你就引导你的族人到下一个阶段。

当然，这不是那么容易的事。你不得不好好考虑一下环境的设计，让你的族人到达安全的领地。要做到这一点，你可以将光标移动到可交互的元素下，“吸起”一些材料，然后再把它们放置在需要的地方。比方说，一个简单的目标是：“给森林火灾上浇一些水”。每种元素都有自己独特的行为方式——地元素可以生长植被，搭建路基，但当他们遇到太多水元素时就会流失。水元素可以改造沙漠，给植物生命并且熄灭大火。但族人不能生活在水中，如果他们的村庄被淹没，他们就崩溃了。气流是很难控制的元素，它们可以随性地去任何村庄肆虐。从一个地方吸收元素，然后把它们安排在合理的位置上，这就是你的主要活动。


海洋在我的手中翻腾

玩法花样多

游戏提供了独一无二的艺术化的环境场景：热带岛屿、火山景观、沙漠都非常鲜活而逼真。故事模式下的13个场景可以让玩家带领部落的人追寻他们祖先失去的神秘力量。在这个过程中，部落将会面对自然界最具破坏性的灾难。地震，火山，龙卷风，暴风雨都很乐意摧毁脆弱的凡人。

在挑战模式中，还有30张额外的地图可以让玩家体验限时的高难度挑战。这些挑战的分数可以被上传到公共网络上，和大家分享。


元素是神秘的存在


原始部落啥都不懂，就知道图腾崇拜

恐怖与激战共存

极度恐慌3





综合评分	画面	音效	创新性	游戏性	剧情
8.5	9	9	8	8	9

推荐人群：比较喜欢恐怖风格的FPS游戏

综合评价

游戏并没有将恐怖实体化成僵尸或者其他类似的东西，但是很多时候，你仿佛身临其境，想控制游戏中的人物逃离现场，这才是真正的恐怖。

一款可以成为经典的FPS游戏

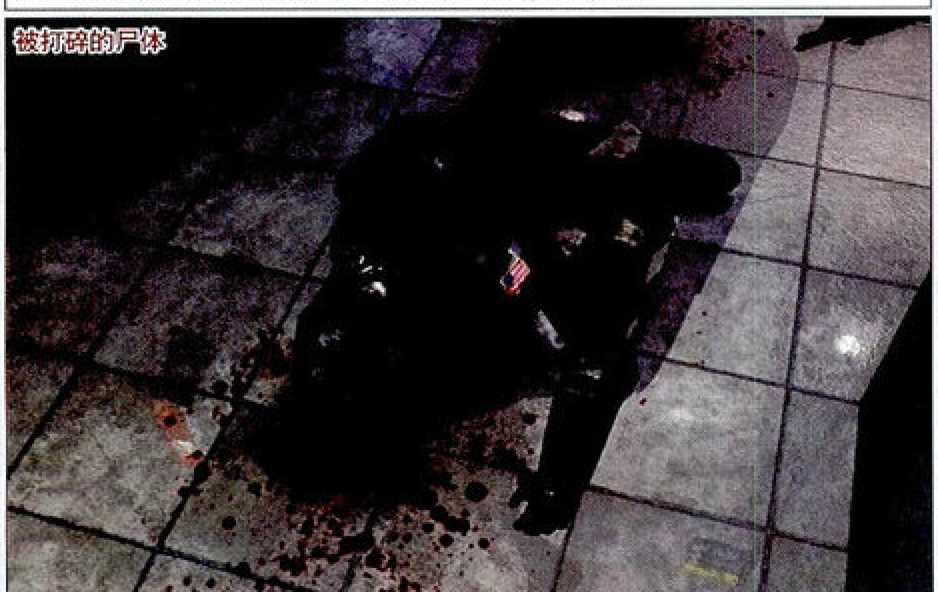
《极度恐慌3》经过了漫长的等待终于与玩家见面了，这次讲述的故事在第一关的开头动画就把剧情介绍的很清楚了，长久以来的主人公超级战士在执行完9个月前的任务后得知自己与自己对抗的人关系非常密切，一个是自己的兄弟“佩克斯顿·菲特尔”，一个是自己的母亲“阿尔玛”。在经过了前几代的一番周折后，对整体故事做一个开阔性的总结。

作为一款射击类游戏，极度恐慌一直凭借着其直接爽快的操作性，以及“control”键带来的长能力为大家喜爱。当然此作依然延续着其本质上的精华部分，但在细节部分《极度恐慌3》加入了掩体躲避功能“Q”，虽然属于新加入的元素，但其实这个元素在游戏中也是一把双刃剑，有时候让玩家进行射击的规避;但有时候也会带来副作用。所以建议玩家在把角处尽量还是用基本键位进行设计规避，而在视野广阔的地方采取障碍物规避的方法。这样能较好的发挥自己的射击水准。


从现场遗留的尸体中找寻线索

特殊功能还是以前的时间减速，群能战士进入了时间减慢状态。对敌人进行各种射击，然后玩家的屏幕就会变得血光四溅，还有一些身体部位在空中进行360度托马斯全旋运动，如果玩家喜欢可以进行截图留恋。当然作为一款18+的游戏太狼建议没有达到年龄的同学在家长的陪伴下进行游戏。

《极度恐慌3》给玩家带来了非常真实射击感同时也让玩家感受到恐怖的气氛，这点与《死亡空间》极为相似，但个人认为《死亡空间2》的质量会比《极度恐慌3》高一些，虽然射击动感不强烈但真实性和恐怖水平肯定是上乘之作，因为至今为止小编我还没有勇气在凌晨的时候玩这款游戏。


被打碎的尸体


游戏中经常出现的“物体”，具体是什么，太狼就不剧透了

游戏中一些值得肯定的地方

首先，游戏中敌人的AI在一开始时十分的高，并不再像之前我们看到的FPS中站桩式的敌人，在本作中敌人学会了正面吸引你的火力，而派其他人迂回到你的背后偷袭，并且会时时使用手榴弹对你进行压制，使你不得不经常离开掩体，这里吐槽一句，敌人的掷弹绝对不是一般的准。同时，敌人清楚各种武器的长处，使用狙击枪进行远距离攻击，机枪进行中距离掩护，而短距离冲锋队员会使用单发散弹枪。所以玩家在进行游戏的过程中一定要注意对自己的保护，合理运用掩体，不要在一处待的时间太久，边打边逃才是正途。

而另一个值得肯定的地方就是本作的掩体，这次的掩体不再像以前那样无论如何狂轰滥炸都不会损坏，有时，当你在一处掩体后躲的时间太长，掩体会经不住敌人的攻击而损坏，使得你在没有准备的情况下就暴露在敌人的火力之下。而当战斗结束时，玩家可以直接跳过掩体，或者在两个掩体间自由活动，这一点很符合现实，实在可谓做的不错。





拿着近距离杀伤性武器的敌人

再来看看图像，《极度恐慌3》的画面看上去有些过时，但总体来说还不错的。游戏运行相当流畅。不管怎么说，你绝对不会因为《极度恐慌3》的图像而把它认为是一款顶级FPS。另一方面，《极度恐慌3》的配音绝对一流，音效和音乐也大大增添了一份恐怖感。

单人战役和合作游戏都只有8个关卡。合作游戏的流程会相当快，因为Point Man和Fettel同时在场，见神杀神，遇鬼杀鬼。但《极度恐慌3》的单人部队只有在一个人玩时才能体现其精髓。合作游戏不仅难度大大降低，恐怖感也会因为多了一个人而大打折扣。

从游戏本身来看，《极度恐慌3》对于FPS老手来说再熟悉不过了。你在游戏中可以使用多种武器和爆炸物。Point Man和Fettel拥有各自不同的超能力，比如前者的子弹时间和后者的精神控制。尽管关卡设计仍是线性，但游戏中除了有隐藏物品，2位主角也可以带来各自不同的游戏体验，可以说耐玩性相当高。



某实验体



移动中歼灭敌人



打下直升机

游戏中几个不足的地方

如果非要找一个缺点的话，那就是手雷。游戏中的手雷投掷精度相当低。精确投掷出现的几率相当低。另外，尽管游戏的AI在一开始很唬人，但到了后期，掌握了规律之后，你完全不用担心。尽管不是什么大问题，但总让人觉得有些不舒服。

本狼作为一个FPS控兼非资深军迷，对游戏还想提出一个意见，任何作战小队，当他打开战术灯进行移动时，都会在不必要时，用手遮住战术灯，这样会使得敌人很难发现自己，在这点上，本作并没有表现出来，本狼看到的仍然是战术灯一直开启的状态。

但总的来说，《极度恐慌3》无疑是今年的另一部FPS佳作。尽管乍一看或许没什么吸引人的地方，但玩过之后，你就会想再玩一遍，重新体验一遍。单人战役完全可以分别用Point Man和Fettle分别通关一次，合作游戏和多人游戏更不用说了。



使用能力穿越墙壁



灵魂连接







国产动作武侠的崛起

综合评分	画面	音乐	操作	系统	剧情
7.5	7.5	8	8	7.5	6

推荐人群 喜欢水墨风格和动画渲染的动作格斗玩家

综合评价

风卷残云的高素质很难相信这是一款国产游戏，格斗动作类型在充斥着回合制RPG的国内市场显得非常特立独行，难能可贵，虽然水墨风格和动画渲染并不是第一次在这个游戏中出现。

前言：国产单机的复苏之风

受够了国产游戏一成不变的回合制战斗的玩家应该沸腾了，近期由上海秋千软件制作的一款3D动作格斗游戏《风卷残云》在Chinajoy上展出，同时在官网放出了试玩版，这个不到200MB的试玩版包含了三个小关和一个Boss关，游戏类型融合了格斗与动作，即使管中窥豹也能体验到本作爽快的打斗手感和不俗的画面效果，可谓给沉闷的国产单机市场注入了一针强心剂。不过由于游戏采用XNA开发，暂时放出英文版，相信等到几个月后正式发售能国内玩家用母语体验到游戏。



关卡选择



水墨漫画式过场动画



连续攻击会造成晕眩

游戏界面与操作

进入游戏后玩家立即会被水墨漫画的过场动画所吸引，试玩版第一关讲述了一位求见师傅的塔林寺弟子在寺庙门口被拦下，引发冲突的剧情，习惯了美式漫画的玩家看到四幅水墨漫画应该倍感亲切。

本作的操作相对格斗游戏有所简化，【WASD】控制人物移动，连按两下能够翻滚躲避敌人进攻；【J】键为拳击，按住【J】键不放可以使出快速的轻手连击，而有停顿地按四下则为强力的四连击；【K】键为跳跃踢击，可以将敌人打至浮空，还可以在连击中起到破防的作用，比较隐藏的作用还能用来躲避无法防御的下段攻击；【L】键为格挡，但是判定有效的时间比较短，所以要在敌人即将攻击到主角的一瞬间格挡才能起到终于的拆招作用；【U】键为闪避，与双击方向键不同的是【U】键可以做出原地闪避动作，这个键位熟悉街机模拟器的话应该能很快上手。

进入游戏后右下角的绿色槽就是主角的生命槽，头像下方的黄色槽为气槽，攻击敌人获得怒气集满一圈后旁边的指示器会变蓝提示必杀技可用。屏幕右边会提示连击数(Combo)，而正上方就是Boss敌人的血槽。如果遇到的是小怪的话，小怪的血槽会在右下角显示。

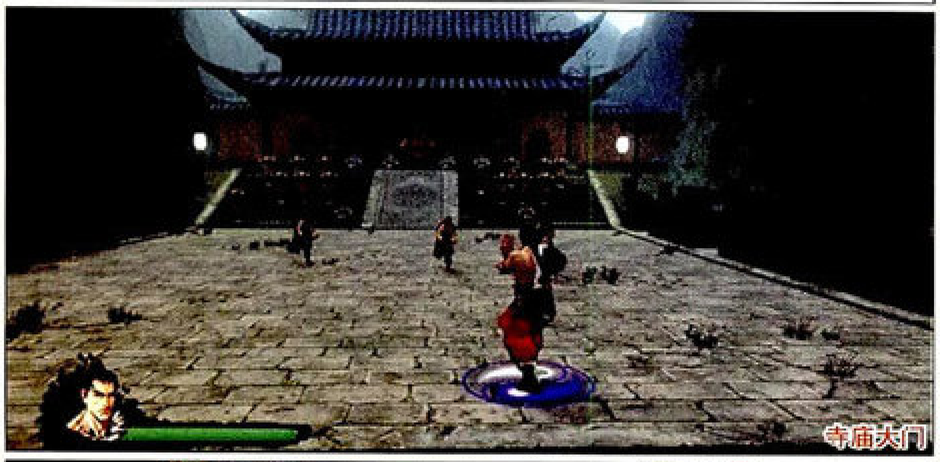


游戏界面

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

试玩版第一关：Temple Gate(寺门)

试玩版的四关其实相当于训练模式，开战之后可以用那四个武僧试试【J】键的两种攻击模式--快速连击和重击，找到出招的手感，游戏的打斗动作比较丰富，会根据角色与敌人的相对位置做出不同的连击动作，【k】键踢到空中之后可以追加各种伤害。全部消灭之后会再来一批更多的敌人，这时差不多能蓄满气槽，游戏会提示同时按下【J】+【K】发动必杀技，水墨渲染的特效与街霸4颇为相似。消灭这一批敌人后会出现巨大的僧人，进入Boss战。


寺庙大门



破防

这个Boss的打法是按住【J】键不放快速连击，然后出现提示时按【K】键破防，这时继续按【J】追加攻击，要注意Boss全身变红后会使用冲撞或者挥拳乱舞，这时要双击方向键翻滚躲避。由于破防有一段和二段之分，第二次破防后的必杀技伤害会比一段破防高很多。另外如果连续不停追打可以将Boss打到晕眩，这时的必杀技可以达到最大伤害。消灭Boss后拾取所有物品过关，最后还有一个打分(Rank)界面，会按照玩家的表现给予从D~A，最高S级的评价。



评价

试玩版第二关：Break(突破)

主角突破大门后遇到一个高级武僧的阻拦，这一关主要训练玩家使用连击和格挡。战斗开始后一直按住【J】键就行了，可以欣赏到华丽的连击表演，大约将Boss打到一半血的时候，他会变红并使用技能，这时就要学会判断Boss的攻击动作然后按【L】键格挡，需要注意的是【L】不能一直按住不放，需要在Boss的招数即将打到身上时才按。如果能在最佳的时机格挡的话会打断敌人的连击，并造成硬直，还会少量的恢复生命值，形成"弹反"。所以学会完美弹反非常重要。熟练格挡后可以立刻反击，注意这时候【K】键破防的提示时间会大幅缩短，看到提示后要马上按【K】，然后追加必杀技。

试玩版第三关：Zen Room(禅房)

解决武僧之后主角遇到了一个慈眉善目的胖和尚，他很欣赏主角的能力，但是提醒说前方的"虚无禅间"(The Zen Room of Emptiness)需要小心，战斗开始后遇见两个持棍的僧人，他们的棍阵攻击范围非常大，所以一定要用【L】格挡，然后追击和破防，消灭掉这两个棍僧后会掉落补血的物品，随后出现一批敌人。消灭这批僧人后难度加大，上一关的高级武僧和四个棍僧会同时出现，这时一定要眼观六路耳听八方，随时注意格挡身后棍僧的攻击并且要留心Boss身上的破防提示，还有留心敌人掉落的补血品，比较考验格挡的熟练度和反应力。



棍僧

试玩版最终关：Swordman(剑客)

通过了虚无禅间的试炼后主角遇到了一个非常强大的无名剑客，出招迅速伤害较高，打防守反击比较稳妥。战斗开始后让剑客近身等待出招然后看准时机格挡反击。注意剑客有几套连击，第一招直接冲过来出刀的可以一次格挡然后反击；而身躯下蹲将刀架在身后的招式伴随着一套三连击，需要格挡三次；第三招向后小跳一步就意味着会在空中使出旋风斩，这时要在等他跳到身前再进行格挡。顺利将他的血打到一半左右，剑客全身会变红增加一招无法格挡的下段斩杀，对付这招最好可以使用【J】+【K】的必杀技，因为双方同时放必杀后，占有优势的必杀会造成更大的伤害。如果没有气的话可以按【K】进行踢击躲避。一口气解决Boss后试玩版至此全部结束。


旋风斩


终结

最后不得不提的音乐表现

游戏的背景音乐和打击音效也毫不含糊，大气磅礴的战斗音乐渗透着中国古典丝竹的韵律，游戏失败之后的忧伤旋律恍惚有种回到仙剑一"胜败乃兵家常事，大侠请重新来过"之感。而作为游戏打击感的核心组成部分--打击音效也丝丝入扣，拳拳入肉，进一步提升了游戏体验。



水墨特效



幽闭圣地

是塔防 也是射击



综合评分	画面	音效	游戏性	操作感	创意
8	8	7	8	7	9

推荐人群：塔防游戏爱好者 喜欢冲着外星怪物疯狂扫射的朋友

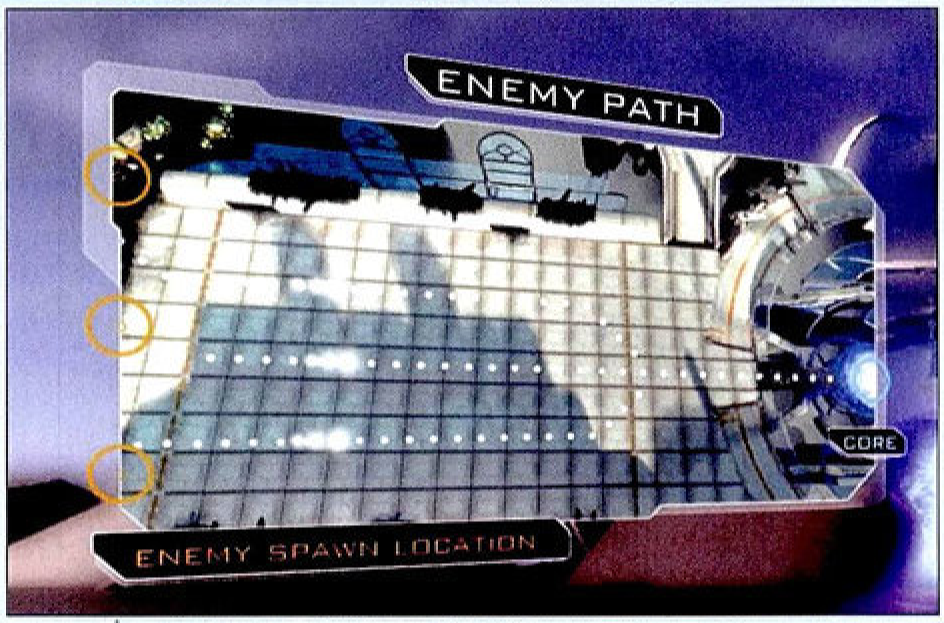
综合评价

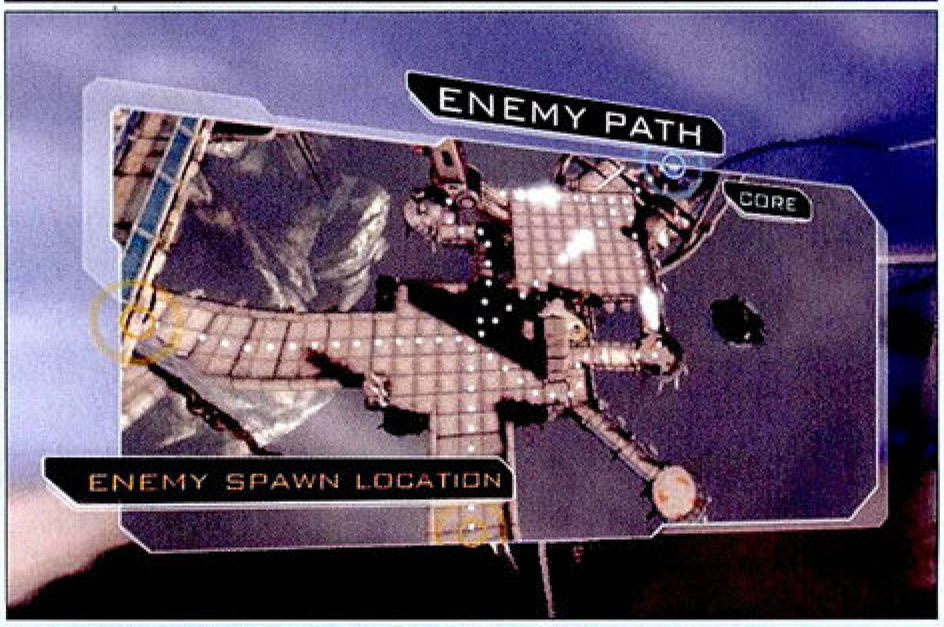
《幽闭圣地》别有新意地混合了两种游戏类型：第一人称射击和塔防。虽然整个游戏只有三个关卡，难度设定也有点小问题，但是作为一款休闲游戏，它还是能给玩家带来不少乐趣。

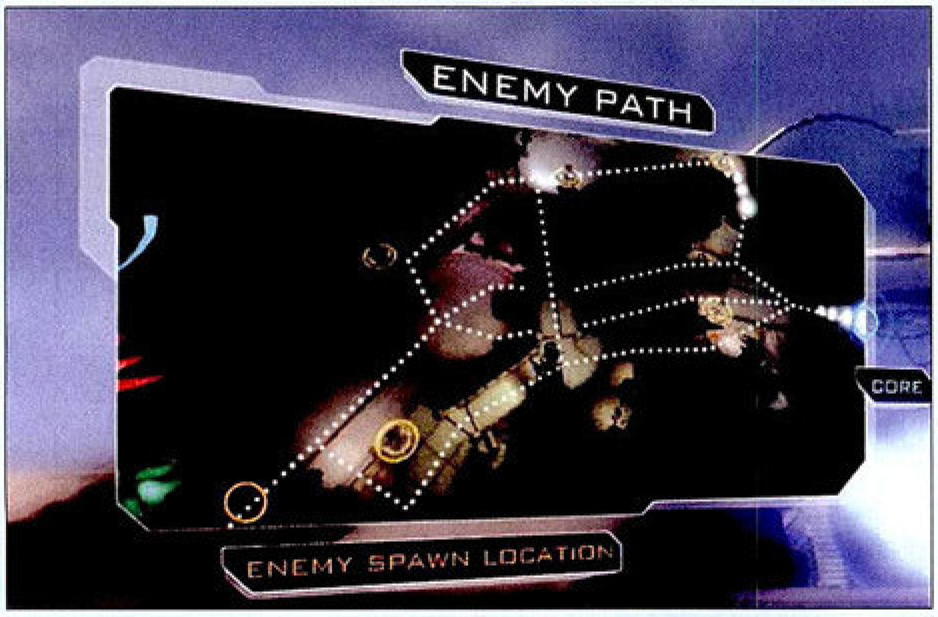
运筹帷幄的建筑师

近年来，塔防题材被不少公司看中，推出了大大小小不同花样的变种。塔防游戏满足了某些人心中阴险的欲望——有时候，我们就想要搭一个七拐八绕的迷宫，引诱怪物误入歧途，然后再坑杀它们。我最喜欢看着怪物们在迷宫中一个劲地傻冲，被防塔射得噗噗倒下。它们头上翻腾起的数字给人巨大的成就感。

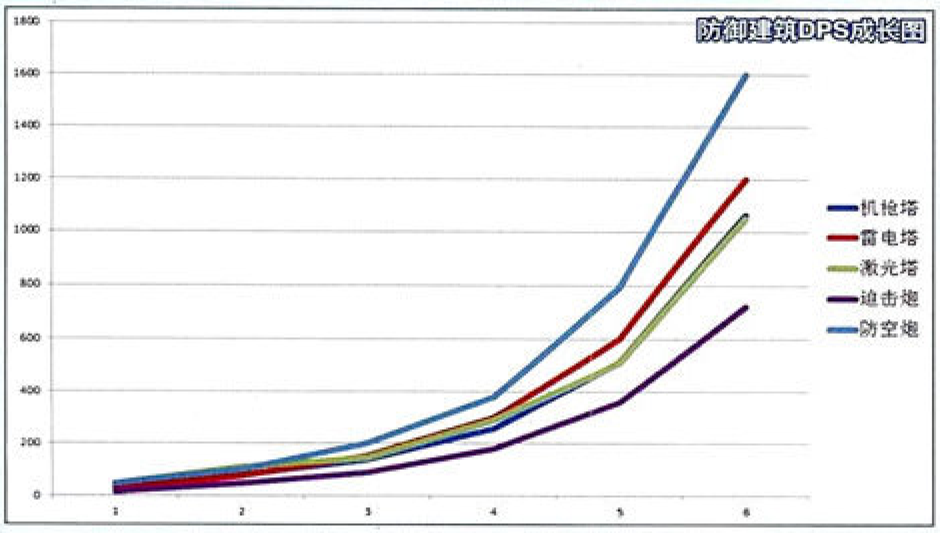
《幽闭圣地》中的塔防元素是相当自由的。在预先给出的场地上，怪物从出生点冲向所谓的核心（终点）。核心有血量百分比，血量为零时就输掉了比赛。在起点和终点之间的一片区域，玩家可以自由建造砖块堵住其中的某些道口，依靠环境中的某些拐角和岔道，尽量让怪物在到达终点前多走点弯路。具体路线都是开放式的，有多种可能性，真的喜欢运筹帷幄的玩家在动手建造迷宫之前，都会好好分析一下，怎么设计才能让怪物绕出最大的距离，同时又能让不同射程，不同特效的武器发挥最大作用。下面是三个关卡的怪物行进路线图。







防御建筑	
机枪塔	射速快，伤害稳定，价格便宜，只能对地。
雷电塔	射速慢，单发伤害高，高等级后可以弹射，只能对地。
激光塔	随机攻击，伤害中等，可以对空、对地。
迫击炮	射速慢，射程远，带有范围伤害效果，可以对空、对地。
减速毯	减速站在其上的单位25%-75%
防空塔	射速慢，射程远，有较大的范围伤害，只能对空。



从图中可以看出，所有这些防御建筑的DPS都有着不错的成长。因此，建造大量低级塔的效果肯定比不上筹钱出少量高级塔。而从横向比较来看，不同类别的防塔伤害差距不大（机枪和激光的曲线几乎是重叠的）。但是考虑到机枪塔的价格只有其他建筑的一半，所以它有着最高的性价比；而高等级雷电塔带有弹射效果，等于是大大增强了它的DPS，让它成为了后期对付高血量怪物的首选。迫击炮虽然秒伤最低，但它的射程和范围效果在某些迷宫设计中能有非常好的效果。防空塔没什么好说的，最厉害的防塔，可惜只能对空。

瞄准方块就可以建造防御建筑，黄圈会显示出它的攻击范围，不过这些范围会被相邻的方块阻挡



一夫当关的神枪手

游戏的另一种体验是揣着高科技的武器，对着冲过来的怪物把子弹都打出去。但是想要射得爽快还有一个前提条件：《幽闭圣地》这款游戏是基于虚幻引擎制作的。也就是说，它的画面属于“优良”的一类。考虑到塔防游戏中一贯的汹涌而来的茫茫多的小怪，游戏对机器还真是有一点儿要求。小编实测下，如果用i5的集成显卡，即使是特效全关，跑起来也只有15帧左右——准星移动会有黏稠感，基本没办法流畅地射击。但如果你的机器能够达到本年度的入门级配置，那么跑这款游戏不会有任何障碍。

我敢肯定，设计者是故意给怪物加上黄色的晃来晃去的辫子，它们的效果就像是斑马身上的条纹，让人难以专心瞄准



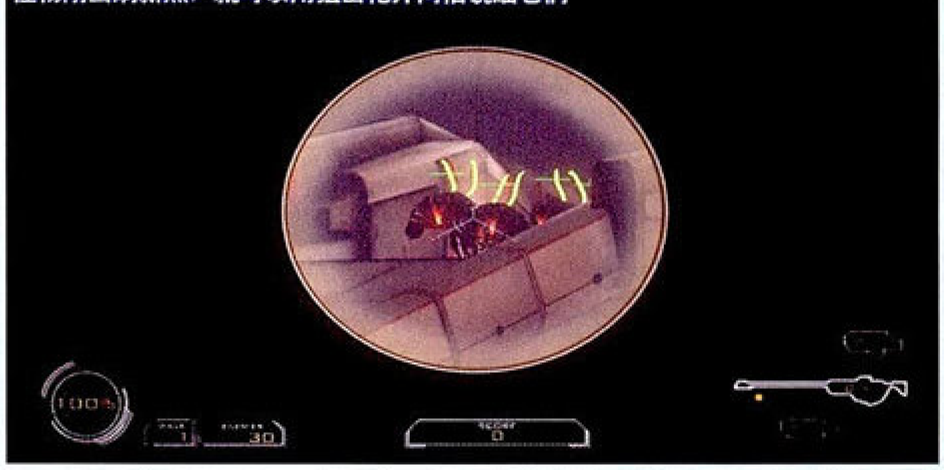
突击步枪的射速超快，打出一连串的数字太爽了



另外，游戏的背景音乐有一点儿单调，可能是和游戏规模以及成本有关。在音效部分，提示音是科幻片中典型的金属嗓音女声，虽然不难听，但有点老套。游戏中偶尔会听到第一人称的惊呼，比如爆了怪物的头，就会有“HOoooHa”一声笑出来。从这些小细节看，游戏的音效师还算是有一点诚意。

撇开这些影音效果不谈，游戏的射击部分强调的是一种“发泄型”的体验。游戏中的枪械虽然没有力反馈和准星漂移等概念，但是这些枪械的特点还是鲜明的。突击步枪射速快，狙击枪伤害高，冷冻枪可以减速。游戏中的枪械和防塔一样可以升级。个人经验来说，最优先升级的还是狙击枪。一方面是因为狙击枪可以从怪物刷新点就开始输出，另一方面是空中怪物大多数都需要用狙击枪来解决。游戏中的子弹是无限的，但是枪械都有冷冻时间。万一你杀得太疯狂，把突击步枪打得过热了，用鼠标滚轮可以切换出别的枪械，被切换到后台的枪械依然会自动冷却。

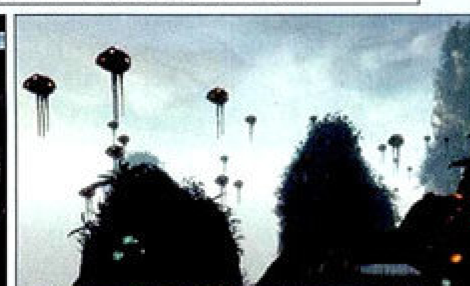
怪物刚出刷新点，就可以用狙击枪开两倍镜瞄它们



外星怪物并不是一滩死肉，让你乱射。游戏中共有12种怪物，它们都有着自己的特点，有的跑得飞快；有的一来来一群；有的全身免疫伤害，只有打中它的晃来晃去的小脑袋才会受伤；给人留下最深刻印象的当属“菊花怪”。这种怪物的正面有着厚厚的护甲，免疫一切伤害，只有从它的背面攻击，才能让它知道什么叫疼。在游戏中，有一种建筑物叫做“传送点”，玩家可以在迷宫的各处预设传送点，然后趁怪物还在绕路的时候传送到一个利于射击的好位子。但是千万别妄图用自己的血肉之躯阻挡外星怪物前进的步伐，虽然它们不会秒杀你，但被怪物摸一下，你就会被直接弹飞，浪费大量输出时间。

怪物图鉴





空中的飞行怪物长得很像星际争霸的王虫overlord

顺便说一句，你还可以挑战自己，完全不造防塔，打怪就只靠手里的那杆子枪。至少在低难度下，这方法是可行的。有机会推荐你一定试一试。真的有一种孤胆英雄端抢守住要害，一夫当关，万夫莫开的感觉。

写在最后的话

当然，这款游戏还是有一些问题。比如它的保存读取功能比较糟糕。作为一个fps游戏，实时保存是肯定甭想了。但是每一个小关卡总能分类保存吧。不，没有，它完全没有存档管理系统。整个游戏只有一条时间线，就是接着上次的继续玩。想要重新开始任何游戏就会抹掉上一个记录。另外还有一个让人头疼的地方就是怪物行为模式。刷新后，怪物基本都是按照一个机械的行为模式走路的。玩家只要把狙击枪固定在一个位置不动，怪物就会自动把要害送上门来给你打。这样的“蹂躏”多多少少会影响游戏的乐趣。在难度上，游戏的难度梯度也并不平滑，有时候会出现前期非常难，后期打酱油的情况。不过这些缺点都不能掩盖它的优点。《幽闭圣地》是一款颇有创意的好游戏。相信不久之后，我们可以看到某些善于借鉴的网游也推出类似的玩法。



PDF过刊杂志…购买微信：bfwz888888

实际上很少有一个系列会像《英雄无敌》系列这样具有个性，或者直说的话就是具有如此大的争议。玩家们会将许多同类型的游戏进行各种横向比较，当然这样的行为可能会让一些玩家感到不满，这个暂且不提。但是很少有哪个系列自己和自己的作品打架打的这么严重，甚至每一作都成了一个派系，确实可以说前无古人。当然正是因为这样的起伏说明了这个系列想要在回合制的基础上作出自己更丰富的特色和创新，但是也导致了此系列曲折的波澜。在经过了中规中矩回归的五代之后现在六代的面貌终于出现在了我们的面前，这一作究竟是再一次中规中矩的系列加强版呢，还是掀起波澜的独特制作呢，就让我们来看看下面的报告。

首先不得不说是实在很遗憾，其实原本按照预定在现在这个时候差不多应该是《英雄无敌VI》正式发布的日子了，不过最后果然还是变成了华丽的跳票，所以原本预定的正式版的评论也变成了现在有点延时的DEMO版报告。虽然就延期的事实来说实在可以说是一件遗憾的事情，不过某猫现在就把报告的结论放在最前面了，相信你看了DEMO版的内容后一定会更加期待正式版的到来，当然这个判断是在开发公司能够好好地把测试中的各项内容认真调整后的基础上说的，不过从发布DEMO版的诚意来看，本次延期也正是为了更好的制作出正式版。

哦，还有一点需要放在最前面作出的结论就是，本作可以说是很好的结合了之前可以说是三代进化版的第五代的优点以及将值得争议但是创意诸多的四代的优点相结合，如果你是一个老英雄无敌玩家的话那么相信你一定理解我这句话的意义。



英雄能力大幅变化



英雄的属性发生了不小的变化

要介绍的话不得不提这个老的很的梗，既然名字也叫《英雄无敌》了，那么重中之重自然就是英雄了。本次在英雄上出现的变化是最大的，首先英雄的属性增加了两个全新的属性力量（Might）与魔法防御（Magic Defense），新属性力量是指英雄直接进行攻击时的能力，当然英雄的攻击方式还是和五代一样，而魔法防御虽然是新属性不过就如同其名字一般可以给兵种减少魔法伤害的属性。而其他的能力便是和以前一样经典的物理攻击（Might Power）、物理防御（Might Defense）、魔法攻击（Magic Power）、魔法值（Mana）、领袖魅力（Charismatic Leader）、天命（Destiny），领袖魅力和天命就是和以前士气和幸运一样的属性。



生物加成的变化让魔法英雄更加强势了

虽然属性差不多，不过本次在属性加成上有了很大的区别，英雄的物理攻击仅仅对所带领的物理攻击兵种有加成，而魔法攻击也是同理。所以在后期只要兵种分配的合理，魔法英雄带队的生物能力也不会弱势，而相应的还有物理防御和魔法防御，每个生物都多了魔法防御这个选项分别对应的防御能力。

在对出的前言中我有提到过本作结合了四代的优点，而对于英雄影响最大的一点便是出现了四代的职业升级。英雄可以从最初的基础职业进阶为高等职业，由此可以获得更为强大的能力。当然这些能力不会出现四代那样破格的事情，而且职业的转换也是通过另一个新的系统——血泪系统。



可惜主英雄只有真正的一个了

全新残酷与仁慈系统


根据人物的作为使其发展道路产生变化

这个系统其实从某些意义上来说就是通常来说的善恶值，游戏中直译为血与泪，但是我觉得更为妥当的叫法应该是残酷与仁慈。这个新系统还是很有趣的，一方面就像我上面说的它会影响英雄进阶职业的区别，而另一方面便是会影响剧情战役的流程，这样的区别相当有意思吧。

游戏一开始你的人物血泪系统基本是处于平衡的中间状态，而如何增加这两个数值，则是通过游戏中你不同的选择，在你力量变强之后会出现NPC生物逃跑的事件，这个时候你选择追击就会增加血的数值，而让他们逃走的话则是增加泪值。而英雄的技能也被赋予血、平衡、泪，三个额外的属性。游戏中在使用相应的技能后便可以增加某一方面的数值，平衡这一项当然就是没有任何变化。但某一数值增加到一定程度后便可以进化为进阶职业，随机地图中随着你等级的提升有机会在血泪系的职业中互相转换，但是剧情战役中由于剧情的走向问题就不能再变更了。



快速积攒某一项血泪数值提升进阶职业有时候能有不小的助益

不过这个系统似乎仅仅是针对你的主英雄的，在Demo中游戏一开始的第一个英雄有着血泪系统以及相应的升级，之后再招募的英雄是没有这个系统，同样也不能升级进阶职业的。职业变化分别是血系的两次进阶和泪系的两次进阶，4种职业。

全面化的技能树

技能系统是《英雄无敌》系列的另一个最为重要的组成部分，过去每个人都为了培养一个极品技能的英雄而不断的祈求能随机到自己需要的能力，不过在这一作我们很高兴的看见不再需要这样不确定因素的变化。因为本作中英雄所有可以学习到的技能在一开始就都出现了，最初1级的时候你便或者一点技能点，之后每次升级得到一点，然后你可以通过这些技能点提升能力。这些技能不仅包括我们所熟悉的各类传统技能，连魔法等也包括在其中，也就是说你学习魔法不再是通过城内的建筑，而是通过技能配点的方式来培养英雄，这样看来这个系统更应该称之为是能力树。当然，虽然一些是就显示出所有的技能，但是并不是一开始就能随便点取的，这些技能分为三层非别是需要1级、5级、15级才可以学习，而某些有着升级关系的能力也需要前置点数。



终于不用再为随机不到的技能都惆怅了。

魔法上也分为水、火、地、风、光明、黑暗以及新增加的源力属性，同样这些魔法也是全部出现在能力树中，现在不用为想要学习的魔法而在抱着图书馆痛哭了。当然这也并不代表所有的魔法师都可以培养成相同的，一些与英雄相对属性的魔法是无法学习的，同时这和自身种族的生物特性也息息相关。同样只有魔法职业才可以学习到最精髓的魔法，战士职业是没有最高级的15级法术学习的，战争系的技能亦然。现在你可以从一开始就规划好要培养的路线而不用为随机性让出现辅助英雄学习精品技能，主力英雄学了垃圾技能而苦逼了。而除了以上这些可以用点数升级的技能外，还有特有的种族能力，不需要点数增加，而是随着英雄等级自动提升，总共为4级。



魔法也可以不再因为图书馆的不争气而痛哭了。

兵种等级的大变迁

本次兵种的变化也是比较大的，虽然也是和以前一样每个种族有7种生物，不过这一次没有了像以前那样明显的7个等级的划分，而是分为三个层次。第一层（核心）三种生物、第二层（精英）三种生物、而第三层（冠军）也就是站在定点的最高级生物。虽然从属性上可以进行微妙的划分但是基本上现在变成了三个等级，可以依照现状灵活改变战术。而兵种属性上去除了攻击，而是直接以伤害来显示攻击能力，同时就像之前提到过的生物有着各自的魔法防御能力，所以其攻击方式也有了独特的属性，除了原本的物理以外，还有各类魔法属性的攻击，这让魔法属性的英雄带队的时候不再寂寞了，同时也是某些兵种牵制的重点。



分成三个等级的话，就不再有特别固定的兵种升级路线，一切需要看搭配。

简化但人性的建筑

建筑在本作中大幅简化了，基本建筑每个种族都相同，政府大厅、城堡、兵种建筑、传送门，一个每个种族的辅助建筑。辅助建筑有4样，但是每作城市只能选择建造2种，其他则是1～2个稍有变化的建筑。

不得不提本次建筑中有一个很好的改变，而且也是我觉得早就应该出现的建筑，“传送门”终于登场了。初级的传送门可以让英雄在不同的城堡之间直接传送、而高级的传送门这是相当于过去的神技“时空之门”，直接可以让英雄从野外直接回城，便利的能力不再是魔法英雄的专利了，而防守新城镇也变得简单。而城内的生物征募只要你先建造了相应生物建筑的话，产量则是全城镇共通的，大大加快了大决战时的速度。不过这些变化让游戏更多的偏向战略，之前差之毫厘的战术手段似乎被削弱了不少。



传送门是神器，丝毫没有夸张。



生物产量共通让大决战来的更早。

五大种族简介

现阶段六代的种族划分为五个，除了传统的圣堂、地狱、墓地以外还有五代的种族据点和全新的瀛洲。对于瀛洲希望大家不要过于纠结，因为这个就是参照东洋某岛国设计的，不过游戏就是游戏。比较可惜的是某猫大爱的泰坦所带领的种族没有出现，可以说有点小可惜，但是另一个大爱的墓地倒是在本次感觉晋升为全程强力党。

每个种族英雄各自的种族能力是在战斗中不断的充能后使用的，攻击等动作都会增加充能条，在你自己的回合可以随时使用，而是用的效果也是随着种族能力本身的等级和充能条的进度而定，使用后充能条立即归零。

圣堂



种族特有能力： 使选定的核心单位免受所有伤害，持续1回合。最高级还可以恢复生命

英雄天赋

骑士（基础职业）——热情：提高所有友军的士气和物理伤害。
圣骑士（泪系进阶）——殉难者：每回合结束时，受伤害最严重的友军单位在下回合提高物理防御力和生命值加成。
（泪系至高）——神圣审判：使目标单位受到伤害，伤害值取决于其从战斗开始时所造成的总伤害。
审判者（血系进阶）——咒逐：降低全部敌人的伤害、防御力、士气和幸运，效果无法被驱散。
（血系至高）——审判时刻：对受咒逐和异教徒标记影响的单位的伤害增加。对目标单位攻击完成后，咒逐和异教徒标记的影响从目标单位上去除。
牧师（基础职业）——祝福：增加所有友军的魔法伤害和魔法防御力。
忏悔者（泪系进阶）——复活：复活部分友军单位，被复活的单位在本回合不能攻击也不会被攻击。
（泪系至高）——神圣介入：治疗目标单位，清除其身上的负面魔法并提高其主动性直至下回合。
圣裁官（血系进阶）——神圣之刃：所有友军单位的攻击附加光明伤害。
（血系至高）——光明圣言：所有敌军单位受到光明伤害。所有活体生物类友军受到治疗。

种族生物简介： 说起圣堂就是复活，说起圣堂的终极兵种自然还是复活。作为代表种族圣堂的兵种变化最小，除了牧师的变化以外其他生物的一切特性基本都保留了下来。本次的牧师为第一级别的初级兵种，而且攻击能力弱的要命，不过换来的却是治疗能力，而且她们的治疗能力是可以复活生物的，让你在初期就便于打无损。而天使在初级便有复活的技能，升级之后更可以复活两次。不过既然这么能治疗，那么兵种便只有冲锋的宿命了，兵种速度不佳，也什么主动性伤害能力。而且全种族中远程能力应该是最弱的，只有初期的弩兵。其他便是全面近身战的货，本次的骑士很能冲锋，祈求多次出现高昂士气的机会一起冲吧。

地狱



种族特有能力： 选择一队恶魔和一个区域，召唤相同类型的恶魔。一道召唤门会出现，召唤的单位会在1回合后出现，如果门被摧毁则召唤失败。可以召唤的生物等级随等级提升。

英雄天赋

异教徒（基础职业）——地狱火环：所有友方生物在攻击和反击的时候有机会造成额外的火焰伤害。
唤魔使者（泪系进阶）——强制召集：增加异界门召唤的生物数量。
（泪系至高）—— 魔力之印：一些通过种族异界门召唤而来的增援部队在战斗结束后会保留，但总数不会超过原有部队的数量。
混沌领主（血系进阶）——魔鬼之幸：增加所有友军的暴击（幸运一击）机率。
（血系至高）——混沌标记：对于目标敌人的下一次攻击必然暴击。
术士（基础职业）——混乱魔法：英雄施法时有机会降低魔耗。
鬼神使（泪系进阶）——联动界门：在原始部队和召唤部队之间建立起连接，一部分对于原始部队的伤害将会转移到召唤部队身上。
（泪系之高）——深渊之门：选中部队回到谢尔戈一回合，之后带着援军回来，期间召唤之门会存在战场上，召唤之门能抵御3次攻击，如果被摧毁，则单位只能在战后回来。
烈焰巫师（血系进阶）——地狱烈焰：目标区域竖起5座火柱，对区域内所有生物造成伤害，每回合开始火柱将随机移动，并伤害经过的生物，持续4回合。
（血系至高）——末日审判：战场所有非恶魔生物都会受到火焰伤害，所有障碍物和围墙也会遭到损坏。

种族生物简介： 和圣堂完全相反的特性，主动性的攻击技能以及控制能力多得很，大多数生物都有让人头痛的主动性技能，技能爆发里让人头痛。不过缺点也极其明显，防御力弱、缺乏复活的手段，而且没什么生物之间辅助联动性较小，基本都是各个想做DPS的队伍。本身的魔法技能也没什么支援能力，无损比较困难。而另一个和圣堂相对的这是士气差运气高，期待高杀伤的暴击还是很恐怖的。而终极的恶魔也是最能杀的，各项伤敌技能俱全，打他也不是不打更不是，"遇到之后很难无损的对付"，当然这句话对被遇到的恶魔本身也适用。



墓园



种族特有能力：复活阵亡的本方亡灵军队，等级提升后效果更好。

英雄天赋

黑檀骑士（基础职业）——死之面容：当敌人的一支军队被消灭时，其他敌军的各项属性降低几个回合。
白骨卫士（泪系进阶）——死之束缚：任意一支亡灵友军可从附近生命体的尸体上获取生命能量并回复生命，远离尸体效果终止。
（泪系至高）——死非终结：当一队友军被毁灭时，将吸取周围敌军的生命复活这队友军，复活的生命值等于吸取的生命值。
死亡骑士（血系进阶）——吸血之拥：友军可从对敌人的伤害中吸取部分生命恢复自身。
（血系至高）——丧钟为谁而鸣：指定对方的核心或精英部队，使其将在几回合后被消灭，除非在此之前赢取胜利。每场仅用一次。
亡灵巫师（基础职业）——亚莎掌握万物：某支敌军或者友军部队全灭时英雄获得魔法值。
敛尸官（泪系进阶）——亡者不息：提升用亡灵巫术驱役的生物在战斗后保留的数量。
（泪系至高）——牺牲：对于友军的攻击伤害将全部转移到指定的一支友军身上，同时受到的伤害降低。持续几个回合。
收魂死神（血系进阶）——亡灵巫师印记：增强血系魔法对敌方单位的影响效能。
（血系至高）——冥府诅咒：对战场上所有生命体造成伤害，部分伤害平均分配用于治疗亡灵单位。





种族生物简介：在DEMO中感觉异常强大的种族，初期的骷髅兵为远程攻击，而且受到的远程伤害减半，升级后更是可以让攻击的目标减少一格移动。而幽灵除了传统的减免伤害的无实体以外更是可以担当人类牧师的能力，加血并且复活己方亡灵兵种。配合种族能力，造就了复活能力最强大的种族，初期无损太容易了，中期的巫妖除了攻击力强大也有复活的能力。同时亡灵除了四代以外一贯羸弱的终极兵种本次也脱胎换骨攻击能力强势无比。不过吸血鬼感觉削弱了不少，毕竟完全没有了不受反击的能力。因为有着便利的复活为代价整个种族除了移动力比较差之外，其他缺点暂时感觉不到。



据点



种族特有能力：使用后本回合所有据点单位获得能力加成，最初只有主动性加成，等级上升后还有攻击力、额外反击以及不受反击的能力。

英雄天赋

野蛮人（基础职业）——第一滴血：当友军蛮族单位第一次造成伤害时，提升所有友军蛮族单位的力量和速度，持续几个回合。
酋长（泪系进阶）——无拘无束：所有降低移动力，主动性，士气和物理攻击的负面效果对其所带部队无效。
（泪系至高）——压魔之力：所有对友军的魔法伤害降低，其幅度相当于英雄的力量数值，持续数个回合。
战狂（血系进阶）——狂暴之血：目标的血怒值增加并持续一个回合。至高能力 - 部落之力：英雄的攻击造成更多伤害，其数值基于其部队的规模。
（血系至高）——部落之力：英雄从他的所有部队中吸取能量，发射出破坏性的吼声。该伤害包含初始物理伤害及加成，加成伤害与英雄军队的数量有关。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888





英雄天赋

萨满（基础职业）——天地之力：战斗的第一回合，增加所有友军的主动和移动力，降低敌军的主动和移动力，敌人飞行单位不受影响。

大地构筑者（泪系进阶）——大地之灵：在战场上创造一个大地之灵，大地之灵有2次抗打。减少一定范围内友军受到的伤害，大地之灵对远程攻击提供掩护。

（泪系至高）——地母祝福：所有友方据点单位一回合内增加一定数量，当效果消失后，单位回合到之前的状态，期间受到的伤害首先由增加的单位承受。

风暴召唤者（血系进阶）——风暴之灵：在战场上创造一个风暴之灵，增加一定范围内友军的主动，每回合开始随机对区域内的敌军释放连锁闪电。闪电攻击多个目标，每次跳跃伤害减半。

（血系至高）——天父之怒：选定范围内所有生物受到气系伤害并晕眩（减少主动性和移动范围）至回合结束。小型生物将被随机推动。

种族生物简介：身为野蛮人自然是攻击势头全开，可以说炮灰和攻击者分明的种族。虽然魔法能力不高不过抗魔的手段多样化，同时瞬间生物各项能力的种族技能在进入白刃战之后让对方苦不堪言，而生物本身就有较高的机动性和伤害。不过代价自然就是整体战术的匮乏，因为除了猛冲就是猛冲，主动攻击技能较少，如果生物相克性上受到压制就比较痛苦了。终极生物独眼巨人的一项被动技能相当有趣，所有本回合受到的伤害，在下个回合独眼巨人行动时才会结算，可以说爱拼才会赢的典范。

瀛洲



种族特有能力：使用后本回合所有瀛洲单位获得防御加成，随着等级上升还有增加最大生命、冰霜护甲反伤等效果。

英雄天赋

武士（基础职业）——蓄势待发：当本方瀛洲生物在其回合中没有发动进攻，那么下回合他们的主动性和物理攻击就会提升。

将军（泪系进阶）——八瓣莲花：目标单位将会无限反击，并对无法反击的能力免疫。

（泪系至高）——暴风之眼：目标友军单位将会躲避即将受到的进攻。

战争大师（血系进阶）——伺机待发：所有友军单位均可将其回合中没有使用的移动力转化为伤害加成。

（血系至高）——双生尖牙：目标单位在攻击时发动两次打击，效果持续若干回合。

僧侣（基础职业）——心眼：当瀛洲的生物在其回合中没有经进攻，他们将在下一回合获得魔法攻击和防御的加成。

潮汐大师（泪系进阶）——宁静：目标敌军将不能行动，攻击或者运用能力。任何引发反击的伤害都将解除这种状态。效果持续几个回合。

（泪系至高）——海啸：所有的敌军都将受到若干回合的“浸湿”状态。所有的小体形敌军单位都将后退两格并受到“眩晕”状态的影响若干回合。

洪水巫师（血系进阶）——水牢坟墓：目标敌军单位受到水系伤害且进入“浸湿”状态（减弱气系抵抗）。对非生物单位无效。

（血系至高）—— 季风：一片雷云将出现在被选区域。此区域下所有生物将受到“浸湿”效果并遭受气系伤害。气系魔法和水系魔法都将对此魔法有加成。

种族生物简介：完全新加入的种族，整体感觉就是生物的能力值都相当的平衡，没有什么破绽，每个兵种都是多面手。同时被动技能也都相当不错，在持久战的时候相当给力。但是缺乏可以作为核心能力的主动攻击技能，也缺乏治疗的手段。攻击力全开的打法可以有强大的生物DPS，但是这是建立在会出现损失的基础上，可以说是真正的肉搏消耗战。缺乏控场技能让他们在初期MF就有可能出现损失。终极兵种相当有趣，其能力是移动能力加成和限制的辅助技能，自身能力较弱，但是高产量低价格，不过其他兵种的价格相比同等级其他种族的倒是不便宜。





暴风骤雨中的电子竞技

观WCG2011中国区决赛



门口牌子带种电子风，有没有

今年的WCG中国总决赛举办的时间正好是台风“梅花”光临上海的那个周末。光大会馆中心外面的和里面的风暴都非常大力。无论是现场玩家们的热情，选手们的神技，还是钞票这种资本对于电子竞技的冲击——全都气势磅礴。多年以后，如果我们回顾这段时期，我们就会说电子竞技正在经历深刻而广泛的变革。

台风什么的弱爆了，玩家才不怕呢



wcg的比赛项目越来越多了。这些都是标牌


虽然当天有台风，但现场的玩家坐满了位子，挤满了走道，还有人爬到照明架上观看比赛

WCG比赛的那几天小编我天天都收到10086发来的提示短消息，要我注意高空坠落物，没事别出去吹风。可是真正硬核的电竞粉丝是完全不怕这点小技能骚扰的。光大会馆中心3楼的决赛现场有上千张椅子，但是如果你拖到中午才到场，那就只能站着看了。如果你居然妄图下午才到场，那就根本挤占不到一个能看见大屏幕的位置。

顶着台风来到现场的玩家都是有激情的朋友。聚集在一起的玩家都是可爱的人，他们有着共同的爱好。当场上的比赛出现一个漂亮的镜头，台下就会爆发出热烈的喝彩。粉丝们挥舞充气棒给自己支持的选手加油的场面和任何大型演艺节目一样。最让人羡慕的就是那些一起来看WCG的情侣了，战斗夫妻啊。

厂商关注度提高，比赛项目多样化


当天现场有韩国来的妹子表演热舞，真的非常非常热

说到根本上，只要你是某一款游戏的玩家，只要你喜欢人与人之间的对抗，喜欢那种公平条件下的竞争，那么你就能算是一个电子竞技爱好者。这次WCG中国区总决赛的比赛项目包括很多新兴的竞技网游，展示出一种“泛电竞”的概念。引入这些项目就是为了给不同游戏中的竞技“高手”提供舞台。随着电子竞技影响力的提高，商业势力给予了比赛更多的支持。到现场摆摊的有各种游戏厂家，电脑外设厂家，游戏媒体等等。当天现场除了比赛之外，各家厂商也推出了许多活动。SHOWGIRL演出和抽奖送礼品一样都不少，看起来就像是一个迷你版的Chinajoy一样。作为冠名赞助商，三星电子的展台占了最大的分量。

商业关注是一件好事。厂商乐意参加这类互动，提高自己产品的曝光度。电子竞技也需要厂商的支持。只有更多的商业关注，才能有更加职业化的比赛，才能有更高的奖金，才能吸引更多的选手们参加比赛。同样的，职业化的俱乐部也是电子竞技健康发展的必要条件之一。新成立的IG俱乐部无疑是给电子竞技圈带来了一波冲击。我们都期待这场风暴能有一个好的结果。

当然，各家厂商参与的方式和方法还有可以改进之处。比如说，我记得那天旁边的某展台上播放的音乐的音量太响了，甚至盖过了主看台的解说的声音。我想，作为一个比赛的赞助商，做到不影响参赛选手的状态是最最基本的一条。您见过足球比赛的赞助商比赛进行时，在场边用高音喇叭吆喝的嘛？


wcg的选美环节，姑娘们都不错

这次还加入了基于移动平台的比赛项目



比赛，关键还是比赛！

三天的比赛集中了八个正式项目：魔兽争霸、星际争霸2、DOTA、反恐精英、地下城与勇士、穿越火线、英雄联盟和FIFA足球。如果把其中精彩的战斗全都写出来，可能得要重新印一本增刊。这里只是简单介绍一下LOL决赛和星际2决赛的战况。

【英雄联盟 WE战队 VS IG战队】

LOL决赛在WE战队和ID为CCM的IG战队之间展开。WE战队的整容以炼金和酒桶为核心，保后期飞机发育。打法上炼金，酒桶分头带线压制，开局不久就在塔数上获得了领先。CCM则是偏向团战。有安妮和兰博双法术输出，爱射做物理输出。整场战斗双方打得非常稳妥。人头比分上虽然CCM取得优势，但是WE的推进战术给他们造成了很大麻烦。最后在两次围绕着伯爵的争夺战中，WE的炼金凭借自己一个人的实力顶住对面5人，结果他太过冲动，把自己的命也给顶了进去。失去了主力肉盾的WE战队的其他队员走位犹豫，太过集中，被IG安妮留作后手的大招全部砸中，发生了被人5杀的惨剧。最后就这样被一波团战的全灭直接带走。


lol比赛获胜后，IG战队的队员们兴奋地拥抱在一起，这真是令人感动的兄弟般的情谊啊



DOTA比赛时主赛台上还有两罐红牛，不知道是谁带上去的

【星际争霸 xigua VS F91】

星际争霸的决赛是xigua和F91间的中国虫王之战。

第一把西瓜先放出大招，9D拉农民ALL IN。但是91在基地中的防守操作一流：无论是在家中利用建筑学做路口防守，还是拼兵的同时后拉残血单位，全都做得完美无瑕。因为家中的地堡比对方先好，91防下了第一波RUSH。之后91利用狗速的优势立马反压，搞定了xigua。

第二把，91双开，西瓜提速狗。双方开局没多久就交换了一波初级兵种。而后二本西瓜选择飞龙路线；91选择感染虫加刺蛇。结果91在进攻时感染虫和大部队脱节，被西瓜挂在路边的王虫发现。xigua抓住这个机会，让飞龙绕后点掉了落单的感染虫。失去了感染冲的地面部队不是飞龙的对手。91打出GG。

第三把，著名的冰裂缝地图。两位选手一开始都是做出了双开的选择，区别在于91选择内双，而西瓜选择外双。这一开局的区别就决定了整场赛事的走向。91侦查到对方的外开举动之后，他立刻爆一波狗进行压制。西瓜利用毒爆虫的操作，防守住了前期的两三波进攻。而后91家中放下地刺防守，开始攀升科技。就在他进攻停顿的一瞬间，西瓜察觉出了对方的转型意图，然后立刻抓住机会，打了一波反击。这次反击不仅仅逼得对方拖出了农民，而且还集中兵力点掉了91家中建造到一半的飞龙塔（所以说，把关键科技建筑藏藏好是多么重要的一件事情啊。）91被打掉科技之后，陷入了兵力数量，兵种质量，经济状况的全面劣势。西瓜后续的一波兵直接将91打退。

2011中国之队

当天最后的环节是大赛颁奖。代表中国出战世界WCG的2011中国之队也同时产生了。



CF冠军队伍辽宁东枷在等待颁奖中



CS的冠军队伍Tyloo打得很有激情



中国之队



DNF获胜团队，主持人说电竞的选手都很酷



TH000荣获2011wcg最有价值队员

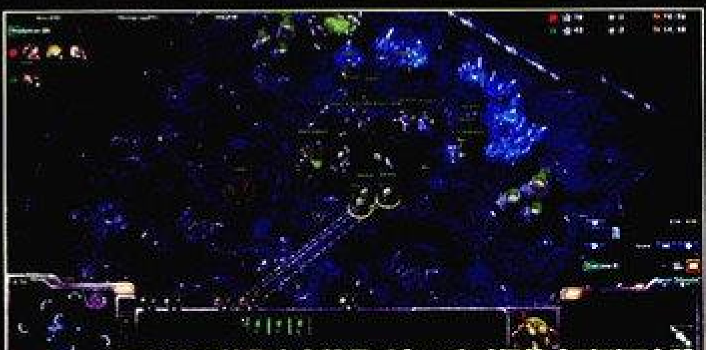


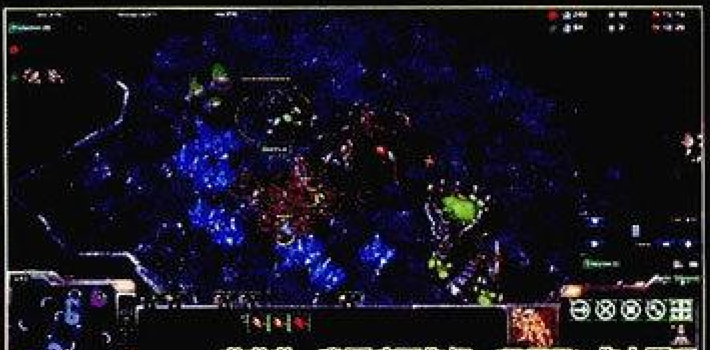
ZvZ内战新思路

兵者，诡道也！

暴雪给星际争霸三个种族的感性定位，大概说来就是刚正优雅的神族,团结稳健的人族以及诡异邪恶的虫族。今天就在这里为广大虫族玩家介绍一种适用于虫族内战的开局流程，它的优势在于：迷惑性强、操作简单、应变灵活、主导战略优势（游戏节奏）、而且稳得一塌糊涂!

下面就结合笔者的一场rep来为大家详细讲解一下具体的流程与细节。对手是台服大师组排名27的一位玩家，比赛地图是萨尔那加洞穴。


三个虫蛋的集合点就是对家，这时侯他才刚刚下血池


嗷嗷嗷，我要咬死你们，呸呸呸，你去死吧

开局流程

开局补农民到9D，等钱到200放血池。随后再补2个农民到10/10人口，接着造一个人口。第10个农民孵化以后让它去探路（2人图可以不探）。然后什么都不用干，直到游戏时间2:14秒左右血池完成，马上做6条狗。

然后等钱到150做皇后，并接着不断补充农民。等到我们的6条狗快要抵达对手基地时，第一个皇后生产出来，让她给基地喷卵。同时基地里生产第二个皇后，并开始造第二个人口，放下气矿，然后我们就可以专心操作前线了。

此时，对手如果是标准的14D气矿血池开局的话，血池才刚刚好，于是我们就有机可乘了。操作狗去咬死尽可能多的农民，具体数量视对方操作而定。曾经最差的一次情况，对手的操作确实很好，导致笔者只咬死了一只农民，但最后还是赢得了比赛。这时候打击对手的经济并非重点，我们的主旨乃是要建立战略上的优势——给对方心理压力，让自己有发展空间。所以第二个皇后千万不能忘。

6条狗很快就会被对手大量的农民和后续生产出来的小狗剿灭，它们的死亡为我们腾出了3个人口的空余，此时我们皇后喷的卵差不多孵化了，把它们全部孵化成农民。

禁断之恶招

细心的读者可能会发现，右图中的对手基地里有一个笔者的进化室（BV）。这里为大家介绍一个小技巧，就是当我们的探路农民探到对手以后，如果他的气矿还没有开始采集的话，我们就可以在他气矿与孵化所之间的空隙间放一个进化室，这样可以大大影响对手的气体资源采集。聪明的对手会取消气矿并开在另外一边，但资源的采集还是会受到影响；同时我们的进化室也拥有不错的视野，可以洞悉对手的一举一动。更妙的是，虫族的建筑被打爆以后还会爆出6只小虫子，它攻击力很弱、生命值很少、持续时间很短，但你知道，让它们干掉一只农民的话，还是比较方便的……对手不操作的话，有时候可以干掉两个。

一个进化室总价125水晶，它可以为我们做到：拖延对手的气体采集、侦查对手的孵化情况、拖延对手的出兵时间、有时候还能干掉一两个农民——总之还等什么，赶快拿起电话，拨打订购热线……

X先生：这招太邪恶了，大家用了之后可千万别说是从我们杂志上学到的。



仔细看，两个建筑散水的颜色是不同的



血虫：我们好歹也有4的攻击力呢，哼！

一矿三后

言归正传。当对手忙着剿灭我们的小狗、防守我们可能到来的后续部队、撕咬我们的进化室的这段时间里，我们所需要做的就是不断的补充农民，直到24/26人口，然后建造第三个皇后。之前为何强调第二个皇后的重要性呢？因为我们正是靠她来取得战略性优势的。当第二个皇后生产出来以后，给地面铺一个虫苔瘤，然后就与第一个皇后一起站到高地斜坡处，将路口完全堵死（记得按H）。至此，对手对我们的一切侦查全部被封死，我们已经掌握了战略的制高点。当第三个皇后造到2/3时，我们就可以放下蟑螂巢穴。等蟑螂巢穴建造完毕后，立刻孵化5-6只蟑螂。随后等资源足够，就开始升级到2本、开出2气、建造进化室。此时游戏进入中盘。 在这整个时间段内，两位美丽而又强大的皇后能干些什么呢？请看下面的分类讨论。

应对情况1：提速狗反扑

对手防守下我们的第一波小狗以后就不停地爆提速狗。这时，我们要做的就是把第三个皇后也拉到路口协同防守。第一、第二个皇后的能量在对手进攻的时候至少可以互相加一次血，三个皇后足够抵挡这一次进攻。挡下来我们就赢了，因为我们的农民比对手多，蟑螂也即将生产出来，之后的主动权在我们手里。个人倾向于防守下提速狗反扑后不停爆蟑螂，等到蟑螂提速完成后一波进攻将对手打退。



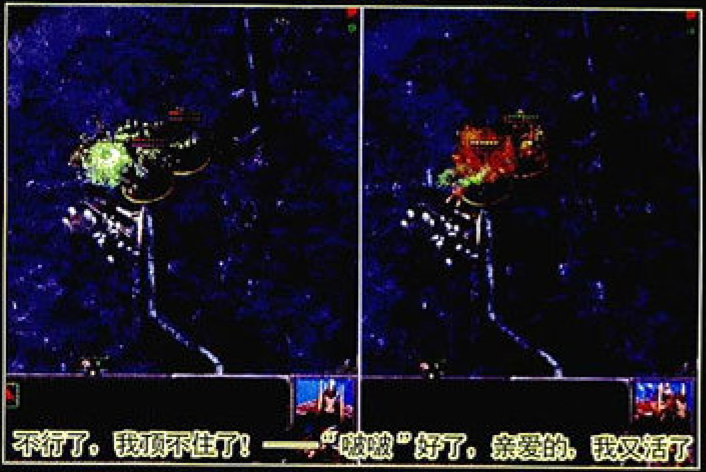
对比双方农民数量：21个农民打12个农民



你们好，我是被派来这里当路灯的。就这样当着我的面变毒爆，不太好吧

应对情况2：狗加毒爆

对手单矿使用毒爆强行破口。这也是笔者在本场比赛中遇到的情况。对手在防住第一波进攻后即开始全力爆狗，并放下毒爆虫巢，试图一举冲上笔者的高地。但是毒爆对于皇后的伤害只有20点，而每个皇后拥有175点HP——皇后还可以互相加一次血（125点HP，耗费50点能量），所以理论上对手需要15只毒爆才能破口……真的太多了。这种情况是最好防守的，只要加血及时即可。



不行了，我顶不住了！——"啵啵"好了，亲爱的，我又活了



等到皇后退位，蟑螂已经多得铺了出来

应对情况3：单矿蟑螂

对手单矿爆蟑螂。对手在防守下我们的第一波进攻后，必须做出一个抉择：是冒着被随时可能到来的第二波进攻打死的危险去全力补充农民呢，还是先出一些小狗乃至地刺防守，然后再补充农民呢？无疑，因为我们是利用皇后堵口全力补充农民的，所以对手最优的选择也是补充农民。而即便如此，由于我们的第一个皇后建造得很早，所以会比对手更早地补充满农民，经济上至少不吃亏，多数时候反而占优。因此互相单矿爆蟑螂的话，我们自然没有理由输给对手。

应对情况4： 二矿蟑螂

对手开了2矿。这种情况是最明智的（并且如果对手也全力补充农民的话）。我们要做的就是在第一波蟑螂孵化以后，让蟑螂掩护，也开出2矿来（皇后继续堵在斜坡口）。对手能对我们造成骚扰的只有提速狗，蟑螂的站位只要贴住地形死角处、不要被小狗包夹，再加上皇后的补血，就可以轻易守住。等双方的2矿纷纷开出，游戏就进入到了运营期。再往后就是常见的爆蟑螂+刺蛇，或蟑螂+感染虫的互拼了，本文不再赘述。

应对情况5：二矿飞龙

对手出了飞龙。如果对面开了2矿，我们最好在蟑螂提速完毕后试探性地进攻一次。如果对手蟑螂数量不逊于我们，那么就不要硬冲，及时撤退即可；如果对面是在做飞龙，那么此时就只会有提速狗和地刺。我们至少可以打退他的2矿，当他飞龙孵化后，我们就撤退，同时基地中补刺蛇塔，且在每一个矿区各做一个防空。由于我们有3个皇后，所以防守一开始4-5只飞龙的进攻完全不成问题。等刺蛇数量攒到6-8只的时候，直接一波打过去就行了。

仔细看看上面5种情况，只有在对手的发展与我们相同，即优先补充满农民、开出2矿，并且爆蟑螂的时候，他才不会处于劣势。实际对战中，只有那些会二次侦查的意识流玩家或者大胆的偷神玩家才会选择这种应对。

一般人这时候或多或少会被误导。让他对形势产生错误判断的，其一是初期的9D快攻，使得对手容易矫枉过正，出了过多的小狗甚至还建造了地刺；其二是皇后的堵口，使得对手容易猜测我们正在偷飞龙，这会让对手贸然进攻、或者补下防空塔浪费资源。这个战术的本质是利用封锁侦查来取得战略优势。所谓兵不厌诈，误导与看破、侦查与反侦查，正是星际争霸的永恒主题。

LOL五大血泪教训 编辑部的反面教材



编辑部的众人怀着满腔的热情投入到了《英雄联盟》的战场上；而伟大的英雄故事的开头常常是悲剧。

这是被爆无数次老家后总结得出的血泪史。

对线劣势，不换路，就是shi

哭诉人：sky



低调做人的我在LOL里面喜欢选肉一点的英雄，要不然就是憋憋大后期，反正都是前期线上没有爱的英雄。也不知道是谁想出来的，有一天编辑部突然就开始311分路。X游走，我就成了311里面那个1。近战英雄在劣势路走单，相当能锻炼补刀的基本功。和一般的小杂碎对线我也就算了，如果碰到两个前期变态的英雄——直接被压出经验区。最惨的一次和对面两个人相差2级吧。

如果说选人的时候选不好是“输在娘胎里”，那么分路分不好就是“输在起跑线上”。线上被压制，千万不要勉强赖在前面，该换线的就换线，该打野的就打野。

轻信“高手”指挥，失去自己节奏

哭诉人：哈秋



编辑部里开黑也有好处，也有坏处。几个人坐得太近了，彼此之间总会有影响。本来我们都是有自己的节奏的。但是打团战的时候就会有人在旁边狂叫，“哎~~~你个废人，要这么这么打。”然后我们就困惑了，然后我们就迟疑了，然后我们就犹豫了，然后我们就踌躇了——团战中的战机就是这样被我们给蹉跎了。

经常的，我手里捏好了技能，正准备上去敲人，突然就听人大叫“快散，快散，后面来人了！”我一听，就拉回来没上。然后等了半天发现根本没人——原来他那是和另一路上的后期说话——白白让对方一块肉跑了。口头交流用不带主语的祈使句最坑爹。

GANK没有先知，蹲在眼上打埋伏

哭诉人：肥羊



LOL的草丛是一个有趣的设定，草丛外面不能获得草丛里面的视野。所以一般在河道野区打埋伏的人都喜欢躲在草丛里。

那次我选安妮，中路到6级准备配合Sky上路抓人。我俩包抄后路，蹲在河道边缘的草丛

英雄联盟
LEAGUE OF LEGENDS

里。我们等啊，等啊，他们的小兵都快把我们的塔推掉了，上路一直都没有人出现。到后来，我们眼睁睁地看着对面中路的小法师升了一级，实在不能忍了。掉头要走，忽然从背后绕出两个红圈。牛头一撞一顶；金属大师一锤一拍。我们两个上了天。

对面打字：“两**在眼睛上蹲两分钟了”


LOL的眼是不限量供应的，所以经常遍地是眼睛



穷寇死追，误入歧途

哭诉人：X先生

大家也都是了解我的，我向来慈悲为怀，爱好和平。LOL里我也就是玩打打酱油的辅助英雄。这个辅助位置的英雄，一般都是比较脆弱的，团战也就是在边缘地带放放技能，为自己的主力加个油啊，喝个彩啊什么的。不过5号位打久了也会有问题，辅助在战场上没有存在感，自己看看数据版面上的数字就觉得特别无力。所以有的时候——特别是队友们大杀特杀的顺风局——我这个辅助的内心就会蠢蠢欲动，按捺不住心底的邪念，老想着要抢人头。

其实已经记不清楚有多少次了。看着残血的敌人钻进草丛，我就和全部人一起拼了命地追过去。像召唤师技能的闪烁啦，疾走啦，大招啦，全都是留在这个时候用的，为的就是要抢到那个人头。结果呢，无论那个人有没有被追死，我们自己这头肯定要搭进去一两条人命，赔了。


炼金术师就是穷寇莫追的典型

其实心里算算就能知道：假设5V5战场上两头的战斗力分别都是5。交火之后有一个人逃命。战场上的战斗力就是4:5。但如果是有3个人转头追击那个逃命的人（追着人跑可是没有伤害输出的）。那战场上的局势就变成了4:2。

所以说冲动是魔鬼，残血的敌人千万不要追。追进包围圈的都是自寻死路。LOL是没有买活的，后期实在太容易被一波翻盘了。如果实在不愿意看着别人丝血逃跑，那就攒钱买一只死亡颂唱者吧。

目标不明，贪小失大

哭诉人：咖啡

“拆中路塔！”肥羊一声令下，众人齐相应。但走到半路，突然看到下路有个孤身敌人在清我方小怪，只见肥羊还没走过河道就直接调头去下路了，留下我们屁颠屁颠的跑到中路。

“肥羊！你叫我们中路，自己怎么跑……”sky还没问完，只听见肥羊大叫救命——原来敌方下路草丛早有埋伏，那形单影只之人只是个诱饵。好嘛，这下我们大部队再屁颠屁颠跑去救肥羊，谁知地方半路又杀出个程咬金（估计是对面这家伙也没跟上大部队，最后一个到战区）。

“别让他逃了！”哈球的妖姬一个箭步就冲着那人去了……

剩下我和sky还有x先生在原地干瞪眼：“我们是先救肥羊呢，还是去帮哈球追杀？”众人先看了看肥羊苟延残喘的血条，叹了一口气，“让他去死吧……”

众人抵达支援哈球时（其实是想抢人头），那落单货已经被她给宰了，然而我们定神一看，原来已经处于敌方两塔之间，进退两难，而群殴了肥羊的敌方大部队这时也朝我们飞奔而来。

哈球身为主DPS已经空蓝残血，而sky和x先生都是坦克，毫无输出能力，而我……好吧，辅助职业也是可以力挽狂澜的——然后敌人来了……

然后哈球被干掉了……

然后我贫血辅助职业也没逃掉……

然后x被留下了……

然后sky也挂了……

我们团灭了，你懂的。


利用alt加左键在敌方英雄头上标记，队友全都能看到

好友赠言

老湿_sky：右右玩什么游戏，身边总会出现这么几个极品队友，就好比毛利小五郎到哪，总会死人一样。是巧合还是此人本身就有祸根？

《如果宅》作者

【撸】

有时右逝

【前言】

LOL在七月份的时候发生了一点小BUG，导致了电信区的维护时间延长。也就是在那一天，电信区当时的三三排位赛第一名的若琳因为无聊，所以放出了一个消息：晚上十点，带着自己的队伍借了号去扫平刚刚建立的网通区三三所有队伍。

电信区一直是传统强势高手如云的地界，若琳既然能够在电信一区霸住三三第一名的位置，确实有相当大的底气说出“灭网通”这句话。这段话被人放到网上的时间是上午十一点；十一点半的时候，炎皇已经在帖子里回复了自己的声明：“来，撸个痛快。”

炎皇是当时网通一区三三对抗赛的代表人物，排位赛的时候虽然不像若琳在电信区打得那么高屋建瓴一气呵成，但是硬吃下了网通区不少成名的队伍。既然对方表明了要灭网通区的三三选手，那么炎皇自然是被所有人认定会代表网通出战了。

那天晚上服务器很卡，大家都挤了进来，加了炎皇的好友，关注着这件事的进展。

9点30分，若琳的人已经登录了网通区的账号，做最后的天赋和符文调试。

9点40分，若琳的队伍准备就绪，炎皇队伍里的“幸福太奢侈”因为网吧问题而需要延缓上线。若琳说，没事，我们等你。

9点46分，若琳的三三队伍进入了系统匹配模式，寻找对手热身。

10点09分，幸福太奢侈上线，炎皇布置了阵容和战术，准备迎战电信区三三第一高手若琳的三爆发队伍。

10点17分，若琳的队伍退出了游戏。炎皇邀请其进行对战，但是若琳却惊讶的回复了一句话：“再等等。”

10点19分，若琳的三三队伍再一次进入系统匹配模式对战。

10点58分，若琳的队伍结束游戏，然后默默的退出了游戏客户端。

炎皇大惑不解，上了YY问道：“我说，若琳，说打得也是你们，怎么不打了？电信区可还是维护呢，你……”

“炎皇，你现在时网通区三三队伍的第一吗？”若琳问道，随即贴出了刚才游戏后的截图。

两把全输。而且是败给了同一支队伍。第一把也许可以说若琳的队伍在热身所以疏忽大意，但是第二把人头比是44:49，可见战况激烈双方都已经发挥至了最高的水平互相死磕，但是若琳的队伍依然败下阵来。

炎皇没有说话。

论坛里，一群人兴高采烈的起哄羞辱大言不惭的若琳扬言灭网通结果惨败而归，庆贺着这伟大胜利的时候，只有炎皇笑不出来了。

嗯，这支队伍……炎皇看着只有自己看到的截图，那三个游戏名中有一个画了一个红色的圈，知道这是若琳在给自己提醒：“尤其注意这个人，相当……”；因为，很快，这支队伍就会成为威胁自己冠军宝座的绊脚石了。

【第一章 一个月前】

1

我打上LOL的原因机缘巧合。

最为关键和致命的原因是，当时我一个特别特别要好的“朋友”，游说了我半个小时，

最后用最优惠的价格卖给了我LOL的激活码。

在我掏出了30块钱的码钱之后，我不耐烦的问道：“到底是啥游戏？”

“撸啊撸。”他挤眉弄眼的对我说，并且为了让我更好地理解到底是哪个“撸”字，他还握着旁边的栏杆做动作辅助我认知。

霎时间我脸红了。

哟，这个这个，呵呵，我都有女朋友了，这个游戏，是不是不太适合我了……

我一边辩解着一边在一分钟之内结束了和丫的谈话，回去下载客户端了。

2

刚进入游戏的时候我发现了它和DOTA的相似之处，一瞬间就觉得很不人性化。

这种撸为主题的游戏竟然需要两只手操作？

默默地带着一个游戏制作人的心态试玩了二十分钟之后……

我果断打给了我那个朋友一个电话：“退钱，妈的。”

3

那段时间我其他的生活就是去WOW台服考古。

熟悉我的人都知道，我有一个坑爹的老大，指引着我的生活。

于是我和我唯一信赖的人说了我这个坑爹的故事。

老大双眼放光，说：“我擦，三十块钱一个激活码？”

呃，这似乎不是我血泪史的侧重点好吗……

4

老大花费了巨大的人力成本终于从一个淘宝贩子手里以一枚激活码2元的价格搞来了2000个号。

“妈的，一个30，发了！”老大雄心勃勃的和我说，仿佛看到了新大陆：“净赚200多万啊！”

先不说老大那诡异的数学究竟是如何得出这个结论的；

在老大批量拿下激活码的第二天，喜讯传来：LOL正式开始免激活公测了。

5

老大认定我是淘宝那家店的托儿。

当然了一身正气的老大是不会在明知道激活码已经作废的情况下去糊弄大陆玩家的。

这是老大的业内良心。

当然了再之后老大是如何在语言不通的情况下硬是以一枚激活码三元的价格把2000个码卖给了一个日本人的故事我就不得而知了。

嗯，坑了日本人也是老大的业内良心另一个境界的体现。

6

说了那么多，其实归根结底一句话，我开始玩LOL了。

因为老大冻结了我的WOW账号，扬言“直到我摸清楚你和那个淘宝店的关系”才会解冻。

很多读者都说，别着急啊右右，过不了几天老大就会……

嗯，我和你们说过我以前玩石器时代吗？

那是九年前同样一个风和日丽的日子，

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

我的号也是被老大控制住了。

老大说摸清楚我是不是和隔壁帮会有勾结后就会放过我的账号。

7

再过几天，就是我被老大首次调查十周年的日子。

可见我拿回我的WOW账号大概需要多久了。

8

当时刚一开始的时候，是奶茶带着我打LOL的。

是的，就是那个奶茶，不是刘若英，是MT的制作人奶茶超人。

他跟我说，放心吧，跟着哥，哥保你在前期扫平一切对手云云。

嗯，说实在话，奶茶一直玩赵信，他的实力也确实实现了他得诺言。

LOL是一个30级的游戏，在奶茶的带领下前期我们确实所向披靡。

当然了，前期是个很朦胧的概念。

说得具体点，这个前期呢，是我在2级以前的时候。

9

等到我3级的时候奶茶的实力渐渐不支，发现，我操，高手如云啊。

为了能够占取前期的优势，我每次都会在开赛之前对所有人输入以下聊天内容：

“系统提示：按F键查看对方召唤师技能。”

时不时的就有人开始加血、鬼步甚至闪烁了。

嗯，本来优势一下子大了很多。

但是奶茶也经常一个闪现交出去被对方一顿狠揍。

10

磕磕碰碰的打到了十五级，一个改变了我们LOL生涯的人出现了。

D、Major，用的是蛮王。

那天奶茶不在，我自己打得匹配模式。和他一组。

D确实厉害，各种转着圈穿墙，躲避追杀或者追杀别人，技术让我眼前一亮。

牛逼啊，比赵信厉害多了。

11

晚上奶茶回来之后和奶茶说了白天的经历。

“别玩赵信了。”我怂恿奶茶：“玩那个，转来转去的那个，特牛逼。”

奶茶很惊讶，他说自己转来转去的从来没有穿过墙啊，真的假的。

但是呢，我和奶茶都认识五年多了，从来没有骗过他，所以他还是果断相信了我。

于是第二把，奶茶换上了新英雄。

嗯，没错，转来转去的盖伦。

12

那一把我们又遇到了D。

一上来两人互砍，D落了下风，立刻残血跑到墙边一个转，消失了。

奶茶意识何其了得，也立刻残血跑到墙边一个转……

然后转啊转啊转啊，空血，被小兵操翻。

13

那天晚上我们和D交上了朋友。

当然了，D一直觉得奶茶是不是网速不好。

因为整个晚上奶茶的盖伦一直都在这堵墙或者那堵墙的旁边，转啊转啊转。

最后奶茶放弃了自己的尝试，并且仔细调查了自己和D之间召唤师的区别。

一个小时后，奶茶终于明白了自己为什么不能穿墙而D可以穿墙。

14

“符文的问题。”奶茶说。

D说，啊？

“我应该加护甲传统。”奶茶说

D说，啊？

“天赋也有问题。”奶茶说。

D说，啊？

“得把那个15%魔法穿透点出来。”奶茶说。

D说，啊？

15

D就是这样加入了我们的队伍。

当然了关于D神奇的入伙一直在我们身边流传着两个版本。

奶茶说，这是高手之间的直觉和惺惺相惜并且同样对于胜利的渴望云云。

D说，呃，你们真可怜。

16

说实在的，任何游戏吸引人的都不是游戏本身，而是人。

比如你看这几年的CJ有几个是去看游戏的？

不都是去看那些衣着暴露情而不色，淫而不荡的showgirl吗？

所以说游戏以人为本就是这个道理。

综上所述，在我有了固定的战友之后，游戏变得似乎有意思了一些。

当然了，D加入了我们这个坑爹组合之后，明显我们强势了许多。

17

奶茶一直在腾讯工作，在我们即将步入20级时他因为要筹备CJ的相关事宜而决定AFK了。

想不到短短的一个月之后我们就要面临战友的分别。

奶茶走的那天，你们可以想象我的心情是多么……

多么开心啊。

呃，如果你的队伍里忽然走了一个胜率24%而且一定要指挥的人，你也会有这个感觉的。

18

但是呢，我们毕竟还是少了一个人。

没有人的话我和D又要像以前那样一直一直打野队过活。

虽然都差不了太多，但是嫖娼毕竟不如婚姻那么安稳。

思来想去之下，D说，要不然我找一个朋友吧，以前美服认识的，玩的相当不错。

我问道，玩的不错？比你呢？

D笑了笑，说，比我还要厉害，厉害很多。

19

那天晚上我忐忑不安的等D先去美服喊人然后又来国服建号，见到了传说中的高手。

AngleBaby。少言寡语的一个人。

相比与同样是美服出身的D，明显的Angle这个人有些冷落和神秘。

当然了，高手么，都是需要神秘的身世，最好还是杀父之仇灭门之恨的那种。

冷漠也是必不可少的高手必备气质之一，显得超凡脱俗冷酷异常。

所谓高手，就是把别人打字对骂的时间都用在操作上了，这就是提升的境界。

果然，Angle来了之后也就是简单的说了一句话：“组队，打吧。”

我悄悄问D，哎我说，丫是男的还是女的啊？这名字……

D说，我也不知道啊，打就是了，管他男的女的，主要是实力……

Angle打完之后对我说，嗯，你，对，你以后就固定玩肉吧。

我顿时觉得身上一股子使命感跟静脉曲张一样不自觉的发散开来。

“符文全部换成防御的，然后再……”Angle开始了和我的探讨，基本上没有一句废话，全部都是技术类的交流。

那天晚上，我们三个的固定队伍获得了第一场胜利。

20

我们获取第一场胜利的日子是一个值得纪念的日子。

那是一个挺凉快的六月晚上。

不仅仅是因为它是我们三个的第一次（呃，这句本来挺正式的话为什么说起来好羞涩），

更因为，这一天距离若琳来扫荡网通区正好是一个月之前。

一个月之后，炎皇看到若琳的帖子匆忙备战，而幸福因为掉线的原因导致若琳无聊地带人去玩匹配模式热身。

那天晚上，若琳截了图，给了一直在等待着自己大战一盘的炎皇，并且用红色的标记特别圈住了一个人。

“小心点吧，炎皇。”若琳苦笑着说：“没什么出彩的地方，打得中规中矩，但是这个人确实……”

炎皇看着上面那个画圈刺眼的名字。

AngleBaby。

未完待续



信不信？我反正信了

都是变形金刚惹得祸

在很多科幻小说中，一般把地球比喻成‘众神’的饲养场，而人类只是被遗忘的兵器！甚至地球发生的一切都是‘众神’的监管！，一种超文明智能机器在监管着我们一切！有没有可能在数千年前智慧生命已经访问过地球，带来了他们的科技，彻底的改变了人类历史发展进程？由Erich von Daniken撰写，1968年出版的畅销书《诸神的战车》提出了一个“远古外星人”的理论，颠覆了人们对于人类进程的信念。如果地球上的生命起源于外星球，远古外星人到访过地球，他们留下了哪些遗产，又留下了哪些线索，以证明他们曾在此驻足停留？ 远古外星人他们是谁，又怀揣着什么目的而来？这次我们要说的远古外星人不是别人，就是变形金刚。至于你信不信，我反正信了。

事件一 美国登月是为了金刚？

官方记载：1960年11月，竞选时承诺要使美国在太空探索和导弹防御上全面超过苏联的约翰·肯尼迪当选总统，同时也成就了美国这个人类最早登上月球的国家，这个登月计划就是阿波罗计划，又称阿波罗工程，是美国从1961年到1972年从事的一系列载人登月飞行任务。它是世界航天史上具有划时代意义。工程开始于1961年5月，历时约11年，耗资255亿美元，在工程高峰时期，参加工程的有2万家企业，200多所大学和80多个科研机构，总人数超过30万人。



美国历史上最年轻的总统，在德克萨斯州达拉斯市遇刺身亡

隐藏历史：人类登月并不是简单的科技比拼或者为人类征服太空做贡献，而是为了和苏联争夺月球阴暗面的变形金刚。关于"阿波罗号登月"的故事有两种比较主流的阴谋论，一个是认为政府在好莱坞的大摄影棚里捏造了那些宇航员登月的照片欺骗大众。另一个阴谋论则是认为美国政府向世人隐瞒了月亮上的外太空文明。《变3》里借用的正是第二个阴谋论。世界上许多无线电爱好者，都知道这样一件关于美国登月的奇闻。1969年7月20日美国东部时间22时56分“阿波罗11号”成功登月，然而当阿姆斯特朗在月球轨道在与代号休斯顿的指挥中心联系时，突然吃惊地说：“这些东西大得惊人，天哪！简直难以置信……。”此时，电波讯号中断。据说，当时世界各地的无线电收听者都听到了这段话，但电视直播却因延时而在放出之前被截断。也就是说在阿姆斯特朗和地面失去联系的21分钟里，他其实是去执行另外一份重要任务。不久后，美国宣布终止一切登月计划，这一决定背后的原因至今仍是人类航天史上终极秘密。科学家还曾指出，月亮是因某种巧合才被吸入地球轨道的，且是唯一一个可以一边绕地球公转同时自转的星球，人类在地球上永远也看不到月球的背面。月亮上环形山也都密密麻麻的聚集在了阴影面，这些怪事都使得"外星人就在月亮背面"的阴谋论开始流行。



美国率先拿到变形金刚

事件二 金刚引起切尔诺贝利核泄露？

官方记载：1986年4月26日当地时间1点24分，前苏联的乌克兰共和国切尔诺贝利核能发电厂4号反应堆发生严重泄漏及爆炸事故，大约有1650万平方千米的土地被辐射。后续的爆炸引发了大火并散发出大量高辐射物质到大气层中，涵盖了大面积区域。这次灾难所释放出的辐射线剂量是广岛原子弹的400倍以上。事故导致27万人患癌，因此而死亡的人数达9.3万。至于爆炸发生的原因，也始终没有搞清。



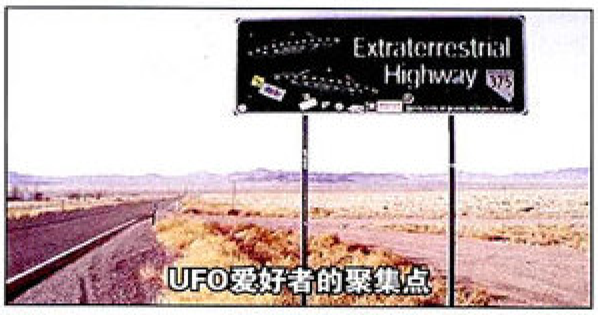
官方有两个互相矛盾的解释：第一个于1986年8月公布，完全把事故的责任推卸给核电站操纵员。第二个则发布于1991年，该解释认为事故是由于压力管式石墨慢化沸水反应堆的设计缺陷导致，尤其是控制棒的设计。

隐藏历史：巨大的灾难后，切尔诺贝利的部分核电机组一直运行到2000年，到目前为止，还有不少工作人员在这里进行‘退役后管理’工作。还有2000-3000名当地人居住在内，当地人都没穿防辐射服，但是有趣的是，每周来给他们送日常生活用品的人，却都全副武装，非常谨慎。此前还有传言，称经过辐射之后，切尔诺贝利地区出现了大量怪异品种的动植物。切尔诺贝利核电站实际是苏联利用太空资源发展核能的基地。大爆炸正是由于使用了汽车人在月球上的飞船的核心引擎而导致的。并且更大的阴谋是，切尔诺贝利核电站也不仅仅是核电站，而是霸天虎的藏身地。

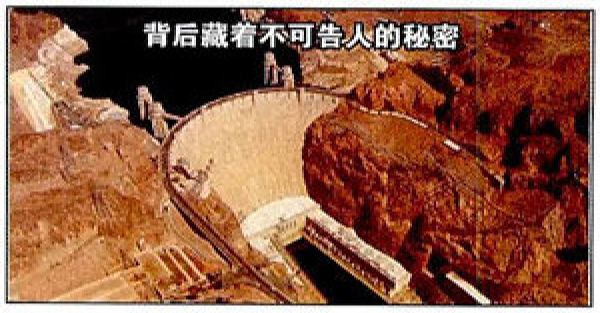

据说这就是霸天虎的基地

事件三 水坝里用来研究外星人？

官方记载：胡佛水坝(Hoover Dam)在内华达州及亚利桑那州的西北部交界处，从拉斯维加斯出发向东南方向行驶约40公里处。工程庞大，建成后对工农业发展起着巨大的作用。因此它在世界水利工程行列中占有重要的地位。胡佛水坝的建造耗费了大量资金，动员了大批人力，于1936年竣工并交付使用。它是一座拱门式重力人造混凝土水坝。坝高220米，底宽200米，顶宽14米，堤长377米。这样巨大的水坝在世界上是不多见的，它宛如一条巨龙盘卧在大地上，显得十分威武。水坝建成后对工农业发展起着巨大的作用。因此它在世界水利工程行列中占有重要的地位。



UFO爱好者的聚集点


背后藏着不可告人的秘密

隐藏历史：距离水坝40公里处就是举世闻名的“外星人公路”。这条世界上最常发生目击UFO事件的公路原本是美国内华达州的375号公路，每年都会有无数UFO爱好者在这里聚会，1996年当地政府将这条公路直接命名为“外星人高速公路”。紧邻“外星人公路”的就是传说中的“51号地区”所在地。“51号地区”是一个美军基地，传说这里的秘密基地“绿屋”里冷藏的曾经坠毁在地球的外星人尸体，而每届新任美国总统都要巡视“绿屋”。1987年，中央情报局的前雇员声称外星人与美国政府有联系，双方达成交易：美国政府允许外星人绑架地球人，而外星人则在“51号地区”透露先进技术。动画片《变形金刚》中的“第七防区”影射的就是"51号地区"的秘密组织，而藏在胡佛水坝后面用来隐藏威震天和能量源的基地就是51号区中的“绿屋”。所有现代化科技微晶片、镭射、太空飞行、汽车等等，都是对冰封的威震天进行工程学习得来的技术。修建胡佛水坝的工人用了足足四个足球场厚度的水泥，才保证了任何人或者外面的任何外星种族，都无法侦测出它所散发的能量。

只有在卫星地图才看得到的“阴影”


事件四 不明飞行物就是霸天虎？

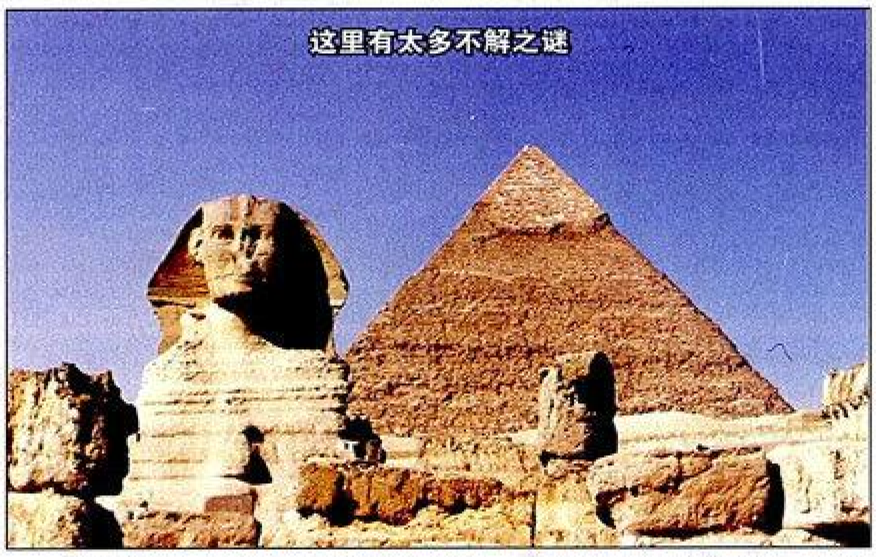
官方记载：1952年7月25日《华盛顿每日快报》用大标题报道了下列新闻：美国国防部曾下令防空战斗机队对凡是不服从降落命令的不明飞行物，一概予以击落。公告宣布后的第二天，即1952年7月26日夜晚，幽灵般的UFO再次飞临华盛顿上空，同时白宫召开了紧急会议。3天后，应大众和传媒的强烈要求，政府召开了记者招待会，宣布两次出现不明飞行物的事件都是由于晚上大气的气温逆转层造成的。


不明身份的飞机，你现位于美军管制空域

隐藏历史：1952年7月19日23时40分，美国华盛顿国际机场航管中心雷达室突然发现七个不寻常的闪光点。与此同时，安得鲁斯空军基地的雷达也捕捉到了相同的不明飞行物。紧接着，卡塔尔机场的飞行员也报告说亲眼看到了这些东西。《变1》中一架美国空军飞机将一批士兵送到卡塔尔特种作战司令部。与此同时司令部报告发现10英里处有不明身份飞机的入侵，美军指挥部立刻要求其表明身份并向东飞行离开美军领空，同时出动了猛禽1号、猛禽2号对其进行拦截，猛禽1号2号接近目标后发现不明身份的直升机机尾编号为4500X，是一架3个月前在阿富被击落的空军直升机。为了查明真相美军下令飞机降落到美国桑科森空军基地，不料飞机竟变身成霸天虎，美军基地被瞬间夷为平地。镜头转向华盛顿，美国国防部部长正在五角大楼召开紧急会议，表示袭击者目的是为基地电脑里的美军的机密文件，同时召集了顶尖声音信号分析专家对入侵者的声音进行分析。


看来外星人也喜欢机场

事件五 金字塔是外星人制造?

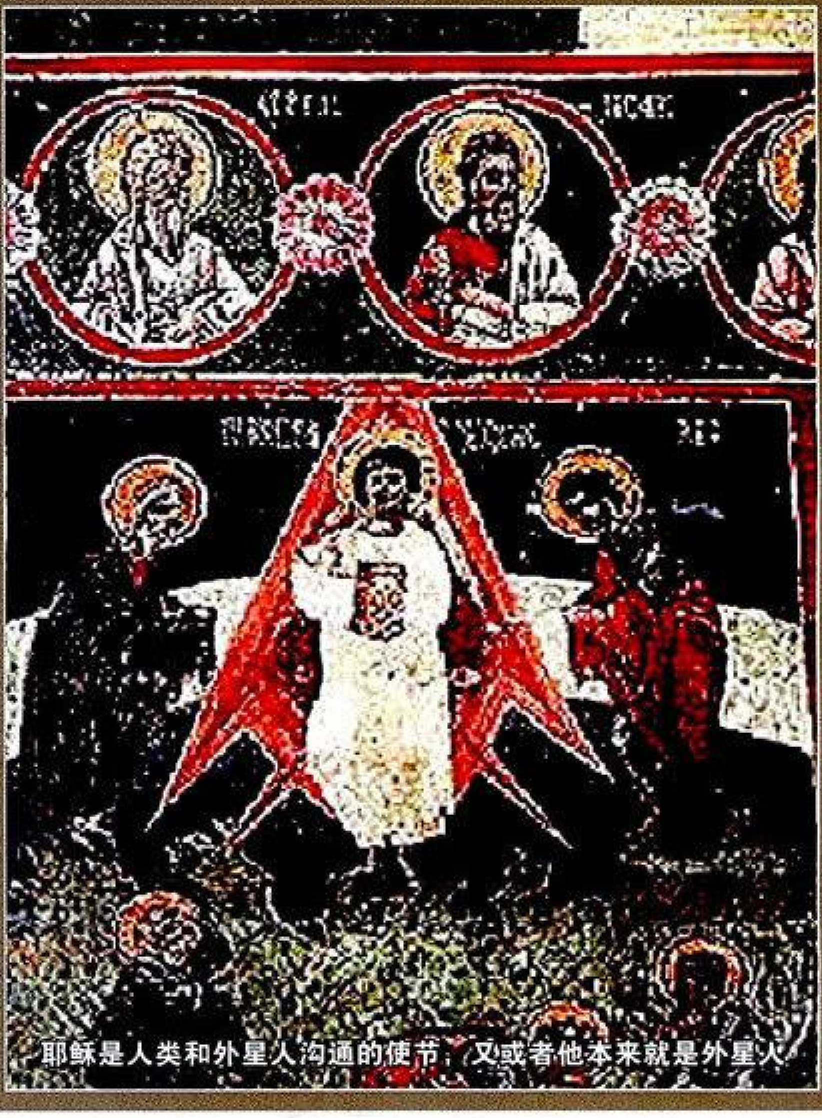

这里有太多不解之谜

官方记载：法老是古埃及的国王，金字塔是法老的陵墓。有个聪明的年轻人叫伊姆霍特普，在给埃及法老左塞王设计坟墓时，发明了一种新的建筑方法。他用山上采下的呈方形的石块来代替泥砖，并不断修改修建陵墓的设计方案，最终建成一个六级的梯形金字塔——这就是我们现在所看到的金字塔的雏形。

事件六 耶稣是名外星宇航员?

官方记载：在很多古教堂的壁画上都画有飞行器，官方的解释是：十字架上方的两艘飞行器实际上是太阳和月球。东正教教堂里的这幅壁画属于拜占庭艺术传统，类似的画不少。如果要溯其源，这种风格先是在古希腊，然后在罗马可以看到，那时候一般都把阿波罗神（太阳）和狄安娜神（月亮）画成这个样子。在拜占庭，把太阳画在基督的右上方，把月球画在左上方是合乎教义经典的。之所以会有外星人这种误会，完全是无知造成的，现代人已经对过去的艺术知道得不多了，通解古希腊、罗马文学的人已经越来越少，对圣经的研究更是一片空白。

隐藏历史：在保加利亚多布尔斯柯村一家古教堂里，在大门的左手边，在众多的圣像中有一尊大家都熟悉的耶稣全身像。但是，如果你仔细瞧，定会让你大吃一惊：耶稣原来是画在宇宙飞船里！飞船的喷嘴、稳定器和排出的废气看得一清二楚。保加利亚国家博物馆馆长证实，该教堂确实是在1614年修复过，但有可靠历史资料证明，一般在这种修复工程中工匠都恪守完全重现原貌的原则。这种现象不但使平民百姓如坠五里雾中，就连专家也无法做出合理解释。一些相信有不明飞行物和外星文明的人断言，耶稣是一名参与人们生活的外星宇航员。


耶稣是人类和外星人沟通的使节，又或者他本来就是外星人

隐藏历史：大金字塔的数学令世人称奇：大金字塔底座边长为9140英寸，其周长（9140×4）就是36560英寸，除以100得到365.6，很接近一年的天数。把这个周长除以塔高的两倍，得到的数字很接近圆周率。科学家查尔斯·皮亚兹·史密斯不辞辛苦亲自跑到埃及对大金字塔做了一番测量，“发现”了一大堆新的神奇数字。其中最著名的、至今仍有人津津乐道的一个，是大金字塔高度乘以10亿，就刚好等于地球到太阳的距离。金字塔指向北极，精确到100%，而后来4500年至今北极角偏转了，但精准率也不差1/10度。而金字塔墓道上方对着天龙星座。古代人数学和几何学如此发达之谜，建造速度如此之快之谜等是许多科学家相信金字塔是外星人援建的。金字塔的设计有外星人也就是变形金刚设计师参与的可能。


金字塔里藏着高科技仪器

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

新金刚解析

御天敌Sentinel Prime

阵营：汽车人

身份：汽车人第三代领袖

变形形态：卢森堡亚美洲豹6X6机场救援消防车

御天神盾：超强的防御能力

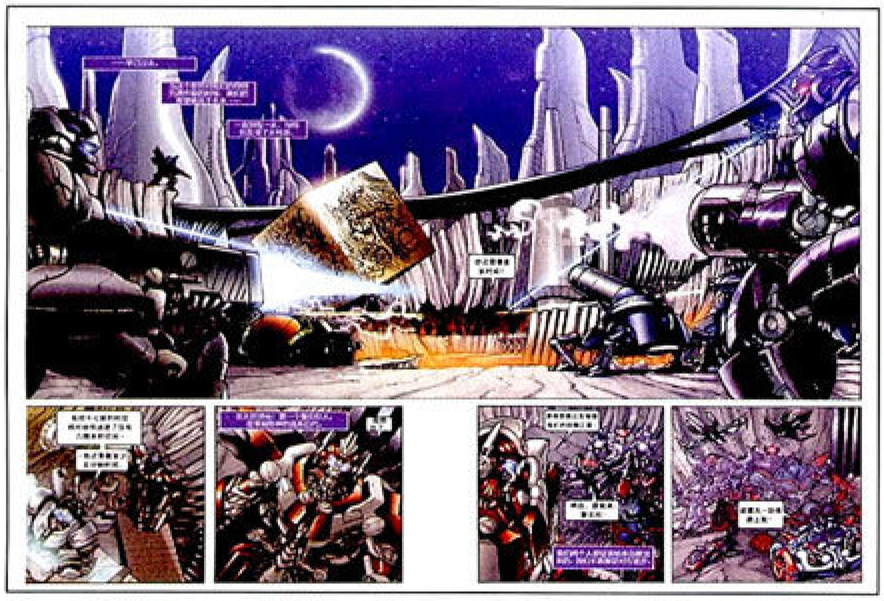
双刃组合金属刀：可轻易切断敌人的盔甲，电影里切断了擎天柱的手臂

光子消除器：共有四个，每个手腕上两个，能够释放出高压电力，使对手瘫痪或者系统超载

能量火炮：左右肩各一个，能够在身后产生大爆炸







↑ 最早在Marvel的漫画，当时在历代领袖回顾中出现，在战死前将领导模块交给了“擎天柱”。在G1小说中，对于御天敌描述如下：帝王般的骄傲外表，蓝、金、银三色涂装，和“擎天柱”一样有面罩，眼睛为浅蓝色，体形比擎天柱更高、更大。

震荡波 Shockwave

阵营：霸天虎

身份：霸天虎军事行动总指挥官

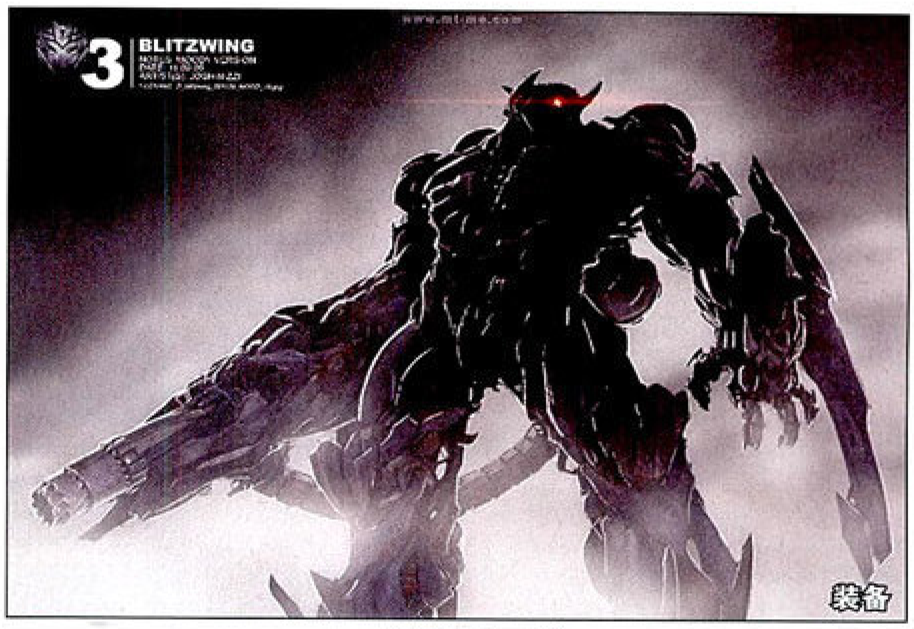
变形形态：巨型赛博坦坦克

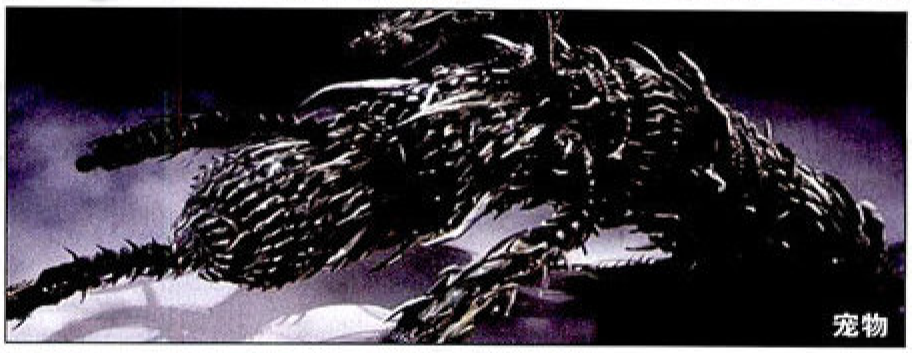
机械炮：右手，通过背部能量堆生成，可以操纵各种形式的放射波，例如电磁波谱、X射线、红外线以及无线电波，也可以发射强大的能量波。

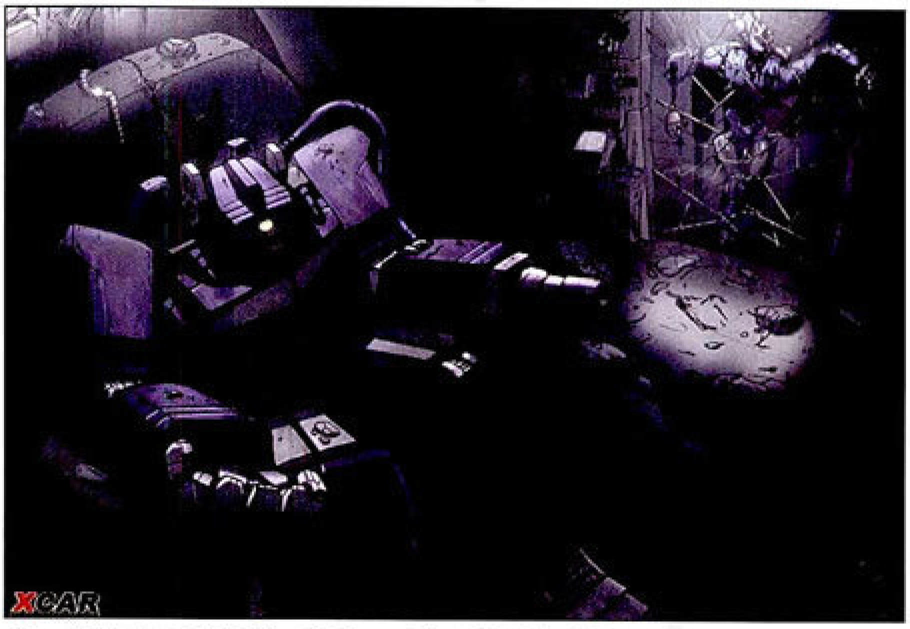
大刀：左手，近距离贴身格斗时使用

宠物：钻地蠕虫，能够侵蚀任何建筑物的可怕机械蠕虫









↑ 最早在变形金刚G1系列，《变形金刚之能量晶体》（又名“超连结合体”）中登场，和其他随心所欲、贪婪无度的霸天虎不同，他的一切都在恪守逻辑。他冷酷无情，他深藏不露，说话时冷冰冰的语气，甚至连霸天虎们都认为他也许就是一台没有任何情绪的机器，每次作战，他都在用一种近乎苛刻的学术态度力争解决他所关心的问题，那就是如何提高效率以最少的消耗来消灭最大数量的汽车人。可怕的是他总能找到答案。震荡波是力量最强大的狂派战士之一；也是少数几个能够和威震天单打独斗还能活着回来的家伙。此外，震荡波还致力于各类研究，三变战士和六变战士都是经由他的手制造而成的。在漫画中震荡波还克隆了红蜘蛛的火种，制造出了太阳风。在G1动画片的《大电影》里，在抵御宇宙大帝入侵塞伯坦母星的战斗中阵亡。

激光鸟Laserbeak

“声波”的机器狗，可以说是上集中最令人惊艳的新角色。不过到了本集就完全是“激光鸟”的天下了，作为动画中最经典的角色之一。暗杀重要人物，实行监视窃听，诱捕人类都是个中好手。一会儿还是一台毫无特点的显示屏，一会儿又能化作乖巧妩媚的机器人招摇过市，攻击能力也不次于任何一位机械金刚。



游戏历史上的9月

8月虽然是火热的夏季，但在游戏历史上却是出名的淡季。大概，在夏天大家都不太喜欢外出去购买游戏吧？当然，这并不意味着8月就没有精彩的历史。

本月诞生的游戏明星

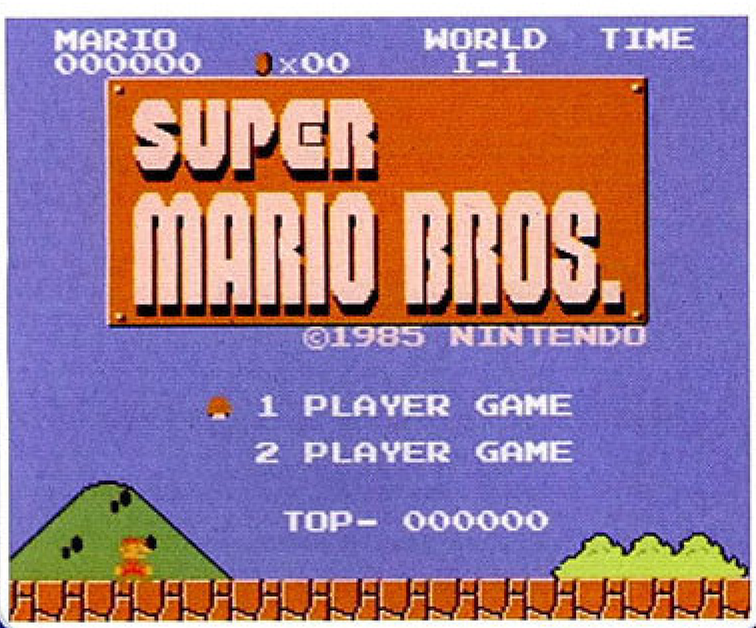
超级玛丽



1985年9月13日，《超级马里奥兄弟》在日本首次出现在玩家面前。2010年9月13日，任天堂宣布马里奥系列诞生25周年，并发布了纪念LOGO、视频、游戏和礼物。在成为游戏史上最伟大的虚拟角色的漫长岁月中，这名全世界最出名的水管工已经征服了全世界的游戏玩家，并且保持着十项吉尼斯世界纪录。

尽管任天堂官方将1985年9月13日定为马里奥的出生日，但这是从游戏系列的角度出发，实际上马里奥首次作为一名独立的、可辨识的虚拟角色出现在游戏界，是在1981年的街机游戏《大金刚》中，只不过那时他还没有正式的名字罢了，当然这已经成为了一段黑历史了。



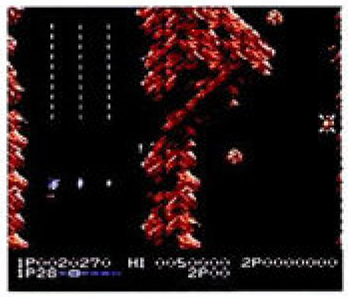


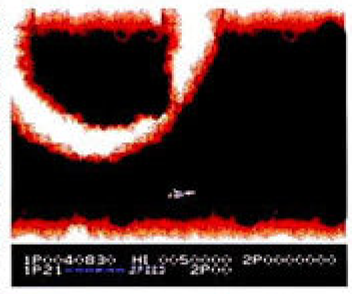
本月的著名游戏

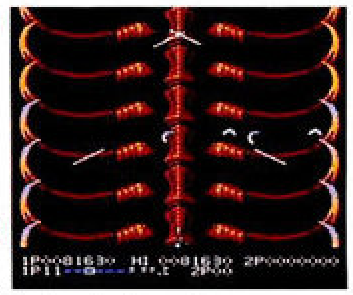
沙罗曼蛇

KONAMI当年鼎鼎大名的老牌游戏之一，其实这个系列实际上只有两作，不过那时许多类似的射击游戏都被冠以“XXX沙罗曼斯”、“沙罗曼蛇X代”的名称，导致现在许多人对都本作的游戏历代作觉得困惑。不过由此也可以知道，在那个时代“沙罗曼蛇这样的游戏”就是横版射击游戏的代称，可以是是王者的象征。而这个王者的诞生日就是1987年9月25日。



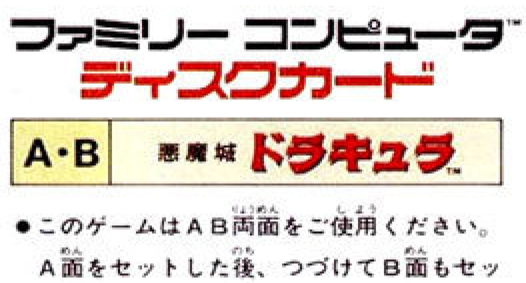






恶魔城





1986年的9月26日是在许多玩家心目中有着十足分量的《恶魔城》第一作的发售日子，不过其实这一作还不是我们小时候玩过的，那个熟知的《恶魔城》，这一作的平台是FC的磁碟机系统FDS上发售的。直到87年的5月伴随我们成长的《恶魔城》FC版才正式发售。《恶魔城》系列蜡烛、鞭子、古堡为主基调，讲述了吸血鬼猎人贝尔蒙特家族与吸血鬼伯爵之间较量。而游戏的难度也是当时的一个稿费，相信对于老玩家来说，对于死神和德古拉的怨念一定不小吧。

火箭骑士2

如果一直以来都看电攻的话一定会觉得这个游戏的名字似曾相识，因为在去年本刊就曾经介绍过PC版的《火箭骑士》，而其历史上的第二代《火箭骑士2》则是在1994年9月23日发售于对于现在来说已经是传说中的游戏机种MD上的作品。游戏的主角自然就是背负着火箭喷射器的SPARKSTER，高速的卷轴和多彩的画面是本作的精彩之处。而二代最大的改动之处就是将火箭喷射的按键独立了出来，这样使得喷射的使用更加灵活自如，这点在PC版上也可以感觉的到。



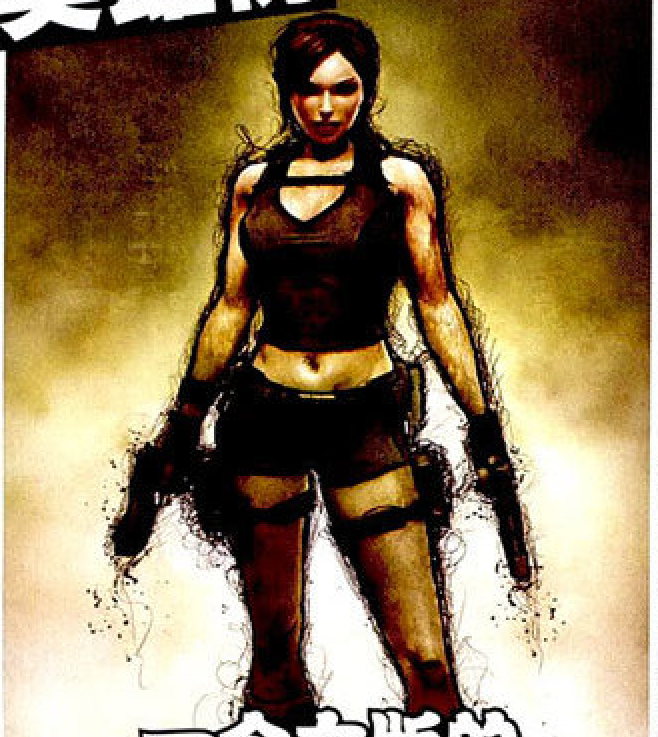
love plus



是KONAMI在NDS平台上于2009年9月推出的具有真实时间模拟的恋爱冒险游戏，根据玩家设置的NDS时间，玩家就会在任何的情况下打开主机随着时间的变化而在不同的场景下和心爱的女孩子一起生活、交流。

游戏重心着墨于得到告白成为情侣后的发展。告白后的“情侣模式（恋人モード）”利用了DS内建的时钟功能，会配合现实的时间与季节，同时展开永久持续的“恋爱生活”。

英雄榜



一个女版的印第安纳琼斯

真名	劳拉·克劳馥	头衔	阿宾顿伯爵
武器	双枪	国籍	英国
住所	萨里的克劳馥庄园	三围	34D-24-35
生日	1968年2月14日	出处	《古墓丽影》系列
特长	体操、杂技、攀岩		

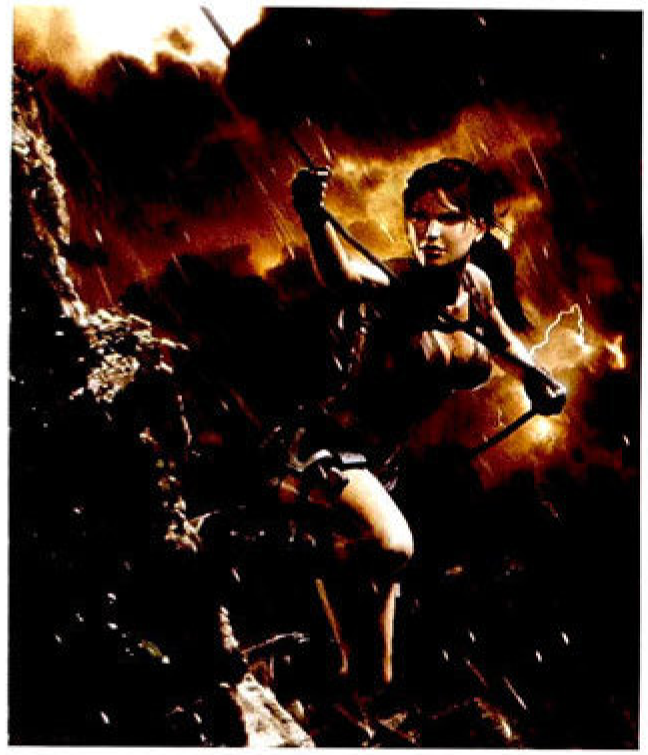
劳拉·克劳馥在萨里郡地方医院出生，父亲亨兴利·克劳复特据说是一位高贵的爵士。劳拉在一个富有的上流社会家族中长大，身边有仆人侍候，生活十分优越。从三岁到六岁，劳拉在阿宾顿当地的女子学校学习，在那里她表现出了超越常人的天赋。劳拉的父母一心希望女儿能够和一位法灵顿伯爵结为终身眷属。当女儿作出放弃选择之后，两代人之间爆发了一场前所未有的争吵。此后父母与劳拉减少了联系，并中断了给女儿每月提供的生活费用。而那位伯爵则一直在苦苦等待她回心转意。

以后，劳拉独自一人居住在英格兰的萨里，那里有一幢她于早年合法继承下来的别墅。很长时间里她认为这幢空而大的老式别墅毫无用处，直到有一天她突然意识到，这里至少可以用来作为她的一个贮藏屋，贮藏她在全世界各地探险得到的各种宝物。出于个人爱好，她对别墅稍稍作了一些改造，比如在院子里建起了一个自己喜欢的运动场和一个非常酷的四轮车赛场。



人生的剧变

劳拉喜爱山地滑雪并参加了喜马拉雅山探险队。回程路上因飞机失事，探险队遭遇不测，仅劳拉一人生还。两周后当她终于走出雪地在当地一个小山村获救后，劳拉的个人价值观发生巨大变化。对英国上流社会养尊处优的生活状态不再感兴趣，认定只有在探险生涯中才能找回自己的人生价值。不过，思想观念上的变化并没有改变她的为人性格。劳拉在待人处世方面依然谦虚得体、彬彬有礼，举手投足无不体现出名门闺秀之风范。在这次空难后的六年间，劳拉一直跟在父亲身边往返于遍布全球的各个考古发掘地。在这期间虽然有私人教师们教授劳拉学校里的课程，但实际上她已经完全变成了父亲的全职助手。





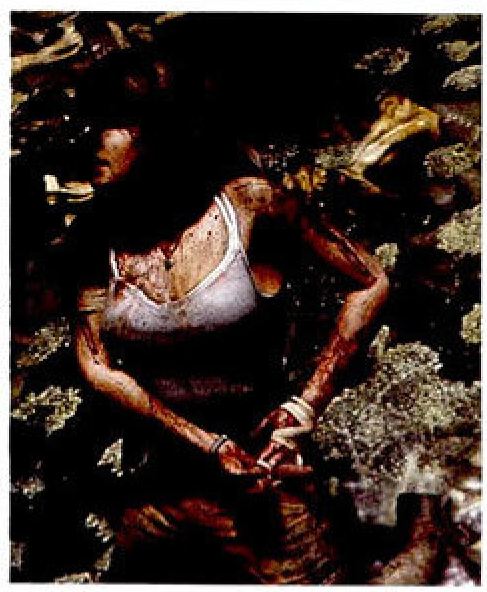
和家族决裂

在劳拉十五岁时，他的父亲在柬埔寨境内失踪。有关部门和劳拉本人都进行过搜救行动，但最后只找到一些无法确认身份的遗骸。由于克劳馥伯爵的尸体一直没有被正式确认，劳拉也不能正式继承爵位。劳拉的叔叔——艾罗尔·克劳馥趁机控制了整个家族并把阿宾顿的土地据为己有。虽然劳拉最后通过法律的手段夺回了自己应得的遗产，但这场官司给克劳馥家族成员间的关系造成了极大的破坏。而劳拉最终与亲戚们形同陌路。

卓越的成就

在事业上，劳拉已经超越了父亲。迄今为止，她已经发现了15处震惊世界的古迹。现在对这些古迹的发掘仍在继续并不断取得新的进展。劳拉在考古方面做出的贡献世人有目共睹，但对她的诋毁却一刻也没有停息过。

劳拉的处事方法常常受到各国政府和其他考古学家的质疑。她被各方批评为是一个傲慢和不负责任的人。一些学者认为，劳拉这种在没有从文献中获得足够理论支持之前就野蛮且粗暴地探索遗迹的做法，已给数不清的古迹造成了破坏。他们认为劳拉破坏的东西比发现的要多得多。还有未证实的消息说，劳拉在没有告知当地国际组织的情况下私自带走遗迹里的财宝。他们说她与盗墓者别无二致。







囧有神

蓝妹妹也走奢华路线





附赠墨西哥城广场的蓝色小MM一只

在新版《蓝精灵》电影上映之前，世界各地都上演了种种你想像得到或者想像不到的庆祝活动，譬如把一个村子的房子都染蓝了，又譬如把自己染蓝了再戴上白帽子……不过，要提到奢华，那你就得看看著名时尚杂志《Harper's Bazaar》的彩页了！如您所见，蓝精灵一族中唯一的女性角色——蓝妹妹穿戴上了成套奢侈品！这里随便举几个例子，贝雷帽685、手套400、皮革手提袋4,695，手镯1,495（请各位自行在数字后面加上量词“美刀”），这让一身行头都不如人家一副手套的穷苦大众情何以堪啊！

超囧 让你在夏日里穿着得瑟的夹克



土包子！没见过夏天穿夹克的啊？

夏日炎炎，再保守的人也不会套上夹克闷痱子吧，自己受罪不说，别人瞧着也冒汗。然而事实不绝对，现在恰恰就有一款夹克，可以让穿着者在炎炎夏日里淡定地藐视他人“火辣辣”的眼光。这款由Kuchofuku公司发明的夹克并没有什么非凡的魔力（事实上，它的造型土的跟民工工作服一样），其奥秘就在于安装在服装左右腰侧的两台微型风扇，据悉，风扇每秒最多能吸进20升空气，而这些空气最终会通过领口和袖口排出，从而给CPU……哦不，人体降温。至于风扇的电力来源则是4颗充电一次可以工作11小时的锂电池！话又说回来，身上挂着两个大功率风扇会不会很吵呢？

御宅一族的美食：罐头面包



我们平常看到的面包都是装在纸袋或塑料袋里的，但在日本还有一种放在自动贩卖机里出售的罐头面包，它又被称作Pan。其实就内容而言，罐头面包也没有什么特别之处，不过这种食品的包装就非常值得玩味了，没错！不盈一握的罐头上都印着可爱的卡通“妹纸”，包括羞涩的女仆、清纯的萝莉等等。据说目前最红的还要数动漫《Clannad》的罐头面包（没准有御宅一族收集全套包装呢）。说起来，罐头面包早在1995年就出现了，不过真正走红还是2006年印上动漫人物以后，有意思的是，最早想到这个促销办法的是英国的B&M Brown Bread面包公司，可结果只在日本火了起来。



上面还有“妹纸”的抱枕呀！

很冷很囧 也很实用的“方便袋”



汉语是非常博大精深的，比如“方便”一词，在某些场合下就代表如厕的意思。由此推理，方便袋自然是可以让你随时随地“方便”的袋子啦，而至于方便面，喂！这就不要想歪了。说起来，方便袋的外观就是个足以装下一个成年人的特大号黑色垃圾袋，在你需要的时候，你可以将之“穿”在身上，接着蹲下搞定一切。因为袋子的密封效果不错，所以完全不必担心不该被他人看到的私密东西走光，至于声音，这就没法避免了（堂堂正正，响响亮亮地用行动告诉旁人，你憋不住了吧！）。

事实上，真正令人震惊的还有随袋附赠的超强干燥剂！当解决了内急之后，你只要将这些不起眼的白色药丸投入袋内，就能让它们变成干干的一坨。顺便一提，这套方便产品依然是发明方便面的日本人发明的。





在干燥片上倒水后不久，直接变成锅巴了呀！

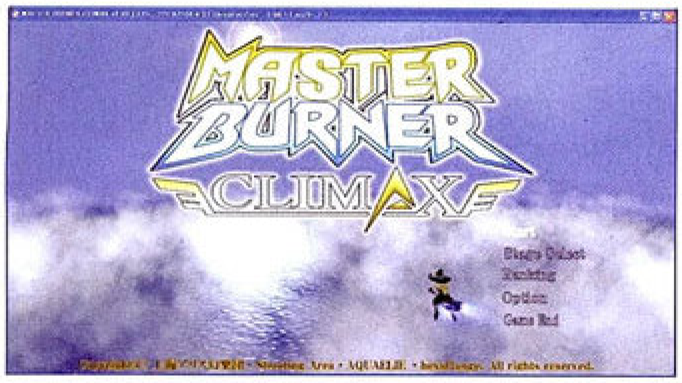
PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

游戏同人社 东方3D弹幕射击

游戏名称：	MASTER BURNER CLIMAX-MBX
游戏类型：	3D射击游戏
对应平台：	windows
对应年龄：	觉得3D弹幕很合理的年龄
发售日期：	2010年12月

这次介绍的3D弹幕东方游戏又登场了，完全采用3D引擎来制作，在同人游戏中算是很不错的射击游戏，这次我们的主角是偷走了重要东西的魔理沙妹妹。这款MASTER BURNER CLIMAX-MBX是kouroumu5(东方红楼梦5)推出的，全3D的东方弹幕游戏。





画质爆发了 难度也爆表了

相对于原本2D的东方来说，此3D版的东方华丽到无法形容，是东方迷的话绝对会兴奋不已。不过一方面3D的弹幕大大增加了玩家的判断要求，让游戏难度增加了不止一星半点，同时游戏的配置要求也十分的不得了。但是当你看过华丽的画面的话相信一定会跃跃欲试的。



3D弹幕的华丽程度相当的超乎想象，不过这也需要更高的电脑配置要求。



因为变更了显示方式，所以游戏的弹幕十分的难躲，难度可不小啊。



东方的其他各类人物的登场自然也是必不可少的。



因人物选择时会介绍各方面的特性，选择自己喜欢的类型吧。

文编：贪睡猫 美编：哈秋


限量道具
BY 秋貓
喂!先不要打魔獸啦!
官網活動開始了啪!
可是我在打戰場不想離開啊
電腦先借我用就對了!
有沒有看到!!
出現小獸人!
暴風雪精品商城滿一週年的活動耶!
布萊恩收藏的懷錶!!!
限量帳號綁定的!
稀有飾品!!
物品等級359!!
所以看到這邊你還在看什麼四格漫畫!?
再慢就來不及了!!
快點上官網找小獸人!!!
吼!


暴露行蹤
BY 秋貓
有聯盟!…
先悶棍、偷襲、截肢…!
就贏到榮譽了!
咦?
那是?
怎麼往我這看!?
那是哪個笨蛋放出來的寵物?
殺了他。


盲目
BY 秋貓
我的眼睛!!
嗚哇!
致盲
我踢到什麼!?
哇哇!
!?
碰觸
這個…!?這個柔軟的觸感!?
難道是..!?
剛好10秒鐘。
你作夢了嗎?
唔哇!


壞習慣
BY 秋貓
哼!部落…!
你慘了!
偷襲你之前
·先在武器
上塗毒藥!
嘿嘿…
再來要怎麼
折磨你才好
呢?嘿嘿…
舔
….
………
我甚麼都沒做啊。


啊，真惨
作者 田品吕口
勇士们，救救我的儿子!
交给我们了!
父亲，虽然归入天灾魔下，我仍然不会辜负生前对于卓越的追求……
因为我所选择的道路……
并不是普通的死亡骑士!
而是尼玛DPS测试机啊!
有机会试试这把橙斧了
求激活!
新入手的武器!


爹在俯瞰着你
作者 田品吕口
熊孩子，知不知道男怕选错行女怕嫁错郎，白骑满地走黑骑不如狗啊。这样怎么对得起你死去的娘!
加入我，父亲……
烧点卡是最大的犯罪，封了你的ID
严重同意!
接下来靠你们了
英雄，快告诉我这个魔法要如何解除?
你们打完我自然下来，我可是出名的红手哦
你们爷俩串通好了的吧……


抢车位
作者 田品吕口
火箭背包的错误示范
地精工程不是号称很牛么?造两个火箭都不知道给我做成一样大的!
快看，是联盟的炮船!
究竟是什么原因让他们在副本里也这么热衷于PVP?
抢车位呀!
P
冰冠唯一免费停车位……
先到先得啦!


我上船了
作者 田品吕口
火箭背包还能不设计得这么猥琐啊?!
没办法，属性是村衣嘛
一团三小队火箭飞行兵，准备点火!
救命呀!



X档案

X档案这个栏目是第一次和大家见面。在这一页的版面中，我们将会专注游戏中的元素在真实世界里的原型，特别是有关新科学和新发现的内容。本栏目就像是现实和虚幻之间的一层隔层。如果你对此类题材有兴趣，欢迎来信交流。关注微博 weibo.com/mrxpcgg或 t.qq.com/MRX-pcgg也有一样效果。

在游戏《幽闭圣地》中，玩家可以建造各种奇特的防塔。那些高科技的防塔嗖嗖嗖几下就干掉了大块头的外星人，好像很厉害的样子。这次的X档案就让咱来分析一下，现实中有没有它们的真实原型。


■ 游戏中的雷电塔顶端是个球，球形是放电的好造型

雷电塔要的是什么花招？

说到雷电塔，现实生活中最接近的原型是特斯拉线圈（Tesla Coil），俗称磁暴线圈。这种人工闪电制造器早在1891年就已经被发明出来。

它的结构并不复杂。特斯拉线圈是一系列电容和电感的串联。当交流电通过这些精心设计的电容和电感时，会发生一种叫做“谐振”的现象——电路中的元件会以相同的频率交换能量。电流到达一个极大的值，集中在变压器的初级线圈上。特斯拉线圈的利用这样的原理可以产生一个非常非常高的电压。

接下来的事情就是空气的变化。在极强的电场下，空气这种原本不导电的介质会发生性变。空气中的带电粒子在互相碰撞中指数级的增长，最终形成充分电离的空气。这种情况下，空气就变成了导电体。于是一个从斯拉夫线圈射向外界的放电电流就产生了。

现在全世界有许多特斯拉线圈的爱好者，每年都会制造出各种型号各种大小的线圈。说来你不信，目前这种设备的主要用途是“表演”。另外还有一部分新式的改进型线圈则被用于远距离传输电力的试验，比如说手机非接触式充电什么的。


■ 现实中的雷电塔就像一个雨棚一样

这种装备作为武器也是非常强力的。如果功率够大，它的作用效果和天空中的雷击是一样的。但它的缺点就是电流不长眼睛。游戏中的雷电塔可以自动攻击冲过来的怪物，但是它们理论上也会攻击接近的玩家。唯一可能的解释就是玩家身上穿的金属盔甲起到了避雷针的作用，电流经过盔甲直接进入地面，没有造成伤害。

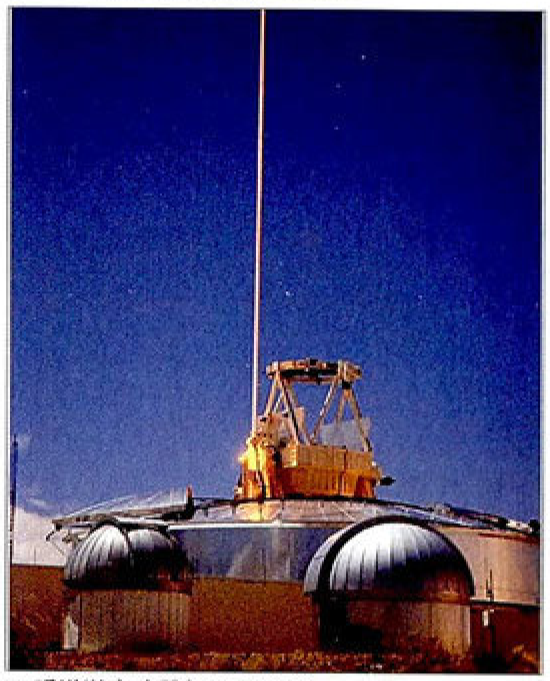
激光塔的奥义何在？

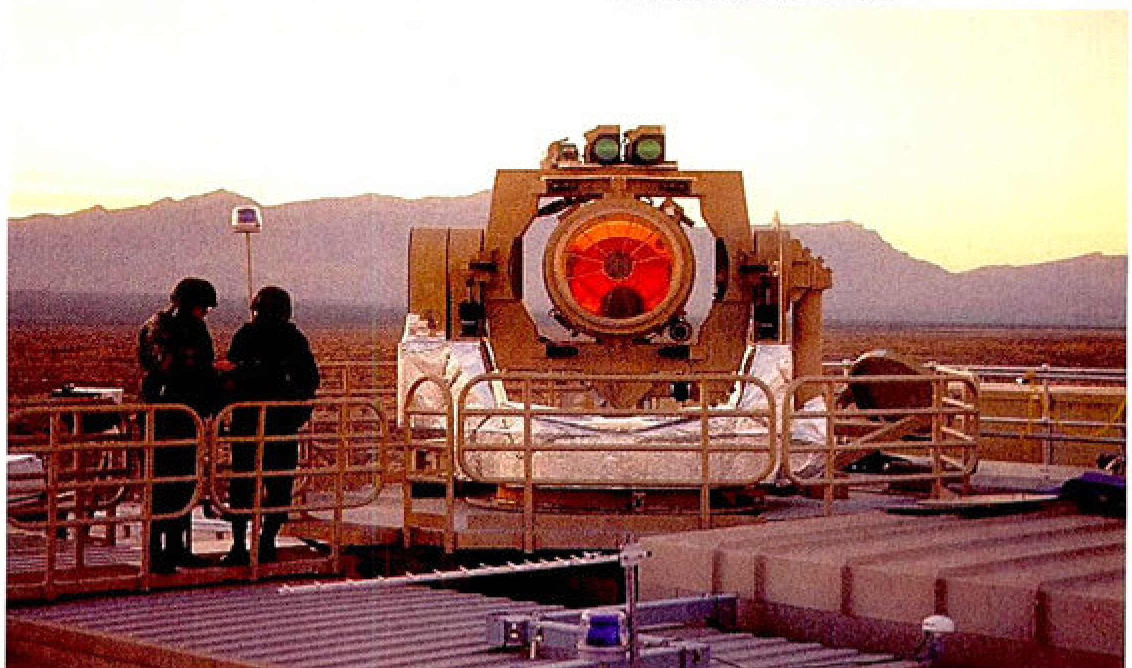

■ 游戏中的激光塔似乎是从虚空之中放出一道光

激光武器的年纪要比雷电塔年轻。大约是在50年前，人们才开始使用激光。它是不同能级的电子在轨道间跃迁时抛出的光子形成的光速。其本质牵涉到爱因斯坦的某些理论，这里就不详细介绍了。日常生活中激光已有大量商业运用。

激光武器利用沿一定方向发射的激光束攻击目标。由于激光武器的速度是光速，因此在使用时一般不需要提前量，可以指哪打哪。根据功率不同，激光武器可以分为：致盲型，损伤肉眼或者损坏敌方侦测设备；近距离战术型，击落导弹和飞机；远距离战略型，可以反卫星、反洲际弹道导弹。其中致盲型和战术型的激光武器已经有了可靠的原型，而战略型的武器则在进一步研发中。

激光武器的弱点是易受天气的影响，所以时至今日激光武器也没有得到普及。现实中的激光武器还是比较原始的，来一发似乎需要很多的前期准备工作，威力也不好说。游戏中那种每秒钟攻击5次，随机挑选目标的激光塔似乎还有一段时间才能问世。另外，游戏中的激光塔射程非常短（居然还没迫击炮打得远）。这种设定可能是并不是激光本身的射程不够，而是出发激光武器瞄准的制导系统有侦测范围限制。


■ 听说激光武器打卫星不错


■ 现实中的“激光塔”就是一个探照灯

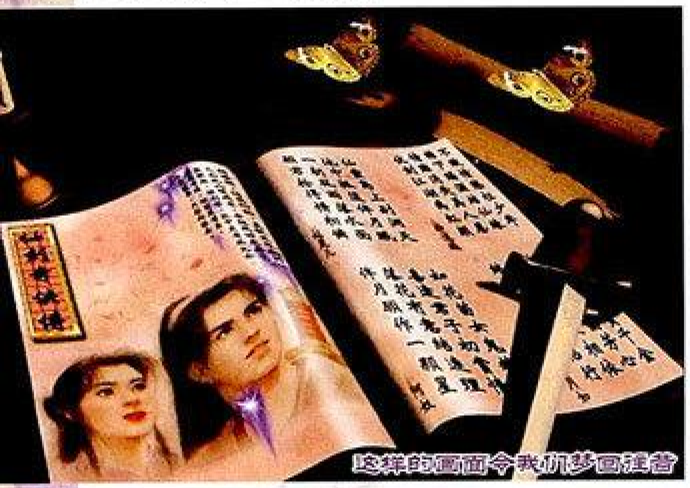


十六载的守候，我只在乎「你」
——今朝再访“仙剑世界”

公元二零一一年七月七日，一个对游戏界意义深远的日子，一个让众多“仙剑迷”翘首企盼的日子。这一天，是国产RPG翘楚——《仙剑奇侠传五》的首发日；也可以说是继四年前《仙剑奇侠传四》后，又一个可以载入史册的日子。

想起《仙剑奇侠传五》官方网站上主题LOGO下的那八个字：“轮回守候，再续仙缘”。从上世纪中叶到二零一一的今天，十六年的光阴犹如白驹过隙。十六年的轮回，十六年的守候，皆是因为一部被誉为“国产金凤凰”的RPG游戏。岁月将那一抹风情烙印成为脑海中的经典，纵然十数载弹指而过也不曾淡忘。

原来，灵魂深处一直苦苦等待着的，早已不再是名为《仙剑奇侠传》这五个字的游戏，而是一种回忆、一种期许、一种只属于“仙剑迷”的幸福与快乐。因为我们心中真正追求的，正是跨越漫长世纪，来自灵魂深处那份最原始的感动。


这样的画面令我们梦回连营

“繁星点点，跨越银河能否与你相见？”

“不怕遥远，只盼此刻飞奔到你身边。”

“往事如烟，魂萦梦牵，增添我心中思念。”

“纵然追寻万年，今生的情思不变！”

“柔情千缕，双飞伴月行，离愁万种，只影向谁去……”


一把宝剑一壶酒，却是感动的开始

众所周知，《仙剑奇侠传》永远离不开一个“情”字。问世间情为何物，直叫生死相许。或许正因如此，充斥在“仙剑”世界中的，永远都是无尽的悲伤与泪水。从一代到今天的五代，我们总会望着电脑荧幕上那一幕又一幕层出不穷的生离死别唏嘘不已。


DOS版仙剑一，经典自这里诞生


紧随其后的98柔情篇

鲁迅先生曾说过：“所谓悲剧，就是将美好的事物硬生生毁灭了给人看。”笔者以为，《仙剑奇侠传》便正是如此吧！她在我们面前毁了灵儿、毁了彩依、毁了菱纱、毁了雨柔。然后，让可怜的男主角，凭借对挚爱的无尽思念独自终老一生。悲剧！真乃大悲剧！于是，众多玩家只能以一句“残缺也是一种美”的无力借口聊以自慰。

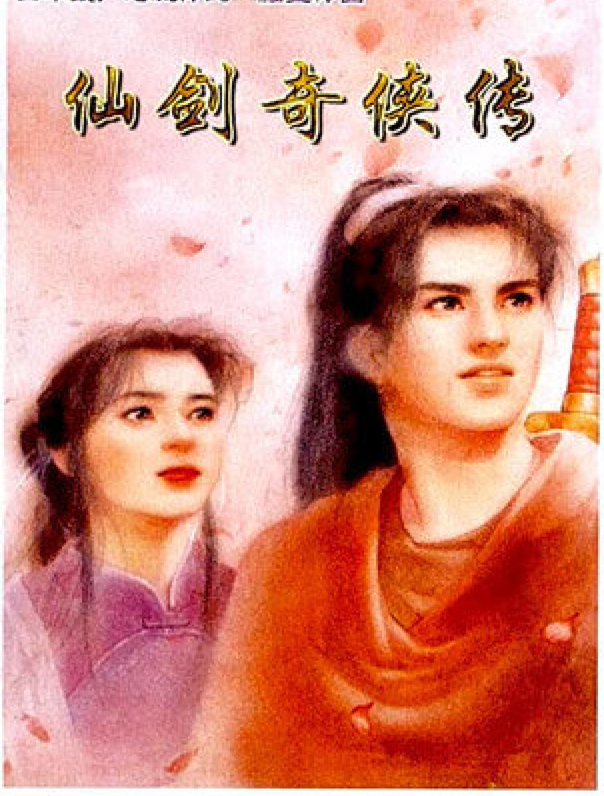
十六年中，我们便是在这样一个个被设定好的舞台或剧本里流连忘返，即使会有分支也不过是制作者带给我们的一点开胃小菜。然而，这片刀光剑影下的奇幻世界却又总是存在于每一个接触过它的人心中，朦胧的影象不断迷离交错在眼前，随着熟悉的曲声在脑海中化

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

为真实。迫使我们明知这是虚假，也要心甘情愿追随着他或她们的脚步，看一看那个虚幻世界的真实梦影。

仙剑奇侠传——「宿命」

对于上世纪九五年问世的《仙剑奇侠传》来说，或许有很多人早已听烂了这个名字，甚至会在听到这五个字时不可避免的心生厌烦，因为我们对其所投入的目光、精力以及时间无疑都达到了前所未有的程度。



当年最广为流传的一幅宣传画

然而不能否认这部作品却也着实在RPG的发展旅程中影响了一代人的思维，也因而使大部分人在接触其后的武侠RPG时，潜意识里仍然会拿“仙剑”与之相对比。

一个游手好闲的毛头小子因为机缘巧合结识了一为看似落魄的酒剑仙人和一名半人半蛇的圣灵仙子，从而展开浩荡的江湖旅途改变一生的命运。一个普通的不能再普通的故事，一场所有侠客英雄都可以经历到的结伴江湖侠侣行，这一司空见惯的故事架构在当年任谁也没有想到竟会以那样一场无法挽回的悲剧收场。


为天下苍生牺牲是女娲一族无法回避的责任

尽管李逍遥历尽磨难终成一代剑侠，可是失去赵灵儿的悲痛阴影也足以掩盖手中磐龙剑的辉煌光彩。自古以来黑白两大苗族之间的战火与仇视，似乎真的惟有牺牲两位圣灵之身的蛇纹之姬方可平覆。御剑在空中飞行，伴随着压抑的怒吼声似乎将天空一分为二，可是那位圣灵仙子的泪滴却已不复在。


今生情尽空悲切，来世再续未了缘

《仙剑奇侠传》的一举成名，在当年无疑是以曲折感人的剧情和末尾那个令人哭干眼泪的悲剧式结尾著称——今生情尽空悲切，来世再续未了缘。当那把象征永恒的天蛇杖兀自从空中飘落至孤寂的山头时，这一刻就算天人合一的御剑大法、华丽无边的七绝剑气，在它面前也将通通黯然无光。


画面虽温馨，结局却悲惨

一代的主题正是宿命。灵儿身为女娲族后裔，注定要为天下苍生牺牲自己的悲壮宿命。灵儿一如圣洁的莲花，作为一个独立的存在，散发着迎骄阳而不惧，出淤泥而不染的神圣气质。她内心深处的美，早就无需依靠皮相来博得众人对她的颂赞。这也是时至今日，仍有相当一部分玩家将灵儿视为“仙剑女神”的主要原因。同时，也将“仙剑”一代无可逾越的经典之位，牢牢固化在每一位“仙剑迷”的心目中。

仙剑奇侠传二——「宽恕」

在一代大获成功与好评之后，经过漫长的等待，二零零三年一月，当《仙剑奇侠传二》出现在我们面前时，我们不由惊奇的发现这简直就是当年一代的翻版嘛！

王小虎与苏媚难道不正是之前的李逍遥与赵灵儿。仍旧是一段人妖之恋，仍旧有凡人出身却身怀绝技的沈七七代替了林月如的位置介于其中。只是和一代相比，二代中不仅仅只有爱恨情仇，更多添了一份欺诈与利用，这一点在苏媚的身上体现得尤为突出。



二代是部存有很大争议的作品

苏媚本是“仙剑”一代隐龙窟中的狐妖与蛇妖之女。原形为狐，因为一代中父母被李逍遥和林月如误杀，故而满心怨气走上了找寻仇家的复仇之路。其后，她在二代中归属孔璘麾下，私藏魔器，为了复仇不择手段。此时的苏媚给人的印象完全是阴险狡诈，与狐的天然性格极为相符。然而随着她与主角王小虎的相识，潜意识中却渐渐受到感染。在和小虎一起的日子里，她得到了此前从来不敢奢望的友情与亲情，从而尝试着改变自己。



命运牵引着三人交织出一段悲欢离合

到了游戏中后期，苏媚遭遇亲人背叛限于绝境。小虎为保全苏媚，只身单挑武林众人战到力竭。至此，苏媚完全被小虎感化，并深深爱上了这个纯朴率真的男人。游戏末尾，苏媚为了拯救众人在禁咒空间自我牺牲。可见，伴随游戏的发展，苏媚心中无疑经历了太多的抉择、背叛与欺骗，以此揭示了所有人心当中不可避免的阴暗之面。



二代女主角苏媚

二代的结局虽不象一代那样是个彻头彻尾的悲剧，但还是体现出了分离的痛苦。峨眉山下，小虎与七七相携踏上征程，寻找失踪的苏媚。然而，此刻已化为狐狸的苏媚，却正在二人身后默默的观望。没有语言，没有音乐，此时展示在玩家面前的完全是一个无声的世界。



二代女主角沈欺霜

从初代开始，“仙剑”系列的故事之所以能比其它游戏还能够引起玩家的共鸣，就是因为其每一代的故事都始终围绕着一个由情而生的主题，以此将情感烘托至前所未有的高度。

一代的主题重在命运，二代的主题则是重在宽恕。笔者以为，当看到刚刚经历了被亲人

出卖，九死一生的苏媚，跪倒在小虎面前以手掩面痛苦悲泣时，任何人都会宽恕这个因身不由己，而被迫走上欺骗与背叛之路的可悲女子吧。


灵儿和逍遥的女儿——李忆如

仙剑奇侠传三
——「轮回」

才刚刚体会过苏媚与小虎有情人终不成眷属的悲伤与无奈，仅仅半年之隔，《仙剑奇侠传三》便紧随而至闯入了我们的暑期生活。

与前两代相比，三代的诞生，在当年有着非同一般的意义。其一，时间间隔之短，距之前的作品仅仅半年之遥（堪称历代仙剑周期之最）其二，游戏首次采用了全3D引擎制作，从


三代改以全3D面貌呈现

那一个个Q版人物造型身上，笔者仿佛看到了当年的《FFⅦ》。其三，此次结局之多堪称“仙剑系列之最”。其四，从本带开始，“仙剑”系列正式建立“六界”世界观的设定。而在感情方面，游戏更是继承了前两代的特色与优势。

爱情、离别、选择，这俨然成为了“仙剑”系列永恒不变的真理。只不过这一次的结局变成了多重，分别对应着雪见、龙葵、花楹和紫萱三名女子以及一个所谓的圆满大结局。在几种各具特色的结局和女主角中，个人感觉尤以龙葵和紫萱最能深深触动笔者的心。


性格爽直，敢爱敢恨的唐雪见

原为姜国公主的龙葵，因国都被敌国围困，太子欲铸魔剑而解兵危。然剑未铸成而城破在前，龙葵跃入铸剑炉自尽，魔剑因处女之血而铸成。从此龙葵的魂魄和魔剑结为一体，成为流落人间的野鬼 ，并在千年的修炼过程中分裂为双重性格。

紫萱本是女娲族后裔，饱受情爱煎熬之苦。与第一世恋人相遇时对方已经婚配，两人相爱而不能相守，郁郁而终；第二世虽结为连理，但紫萱长生不老，凡人寿命不过匆匆几十年，也留下了遗憾。 这一世紫萱暗暗布局，不仅要让恋人长生不老，还要令自己摆脱女娲族宿命。从某种意义和剧情上讲，紫萱的消逝是注定的。虽然比较残酷，但正是由于这样的消逝，才能将紫萱为爱而亡的信念表现出来，才能让长卿在这接下来的许多年中充斥着怀念，也才能让后来成为巫后的青儿健康长大……


寄宿在魔剑中的龙葵

在主题方面，三代的中心是轮回。事情的起因从锁妖塔顶端突然坍塌，封印被解除开始。但是，更深层的因果却要追溯到千年前的神界。神将军飞蓬与魔尊重楼因两界的冲突而屡屡交手，一直难分胜负，两人逐渐有惺惺相惜之意。重楼提出要和飞蓬在自己发现的一处新仙界中决斗，一较高下，飞蓬碍于神界天规而犹豫再三，最终经不起重楼诱惑而答允。两人势均力敌，比试旷日持久，最终惊动了天庭，天帝派兵捉拿飞蓬问罪，飞蓬因感知到追兵将至故而分神，佩剑就此被重楼打落人间。


飞蓬和重楼是三代的暗线主角

光阴荏苒，飞蓬被神界问罪贬为人，经过多次转世成为渝州唐门永安当铺伙计景天。

景天得到魔剑的同时，结识了唐门小姐雪见，从此改变了自己的生活。于是，伴随着一场崭新人生的开启，一段新的轮回也就此拉开帷幕。

仙剑奇侠传四
——「寻仙」

送走三代，时隔四年之遥，二零零七的盛夏时节，《仙剑奇侠传四》姗姗来到我们的身


重浅难羁宝剑锋，玉蕴石中也玲珑

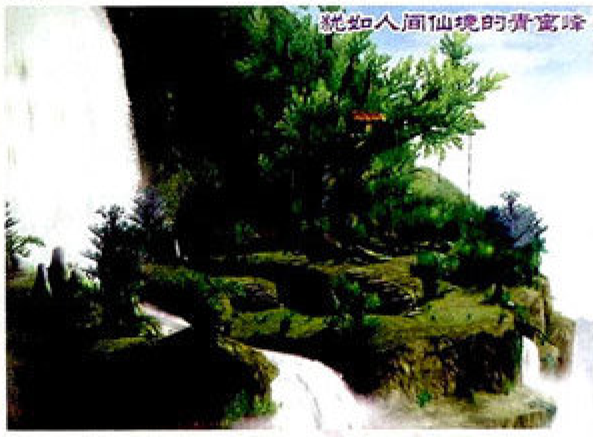

执手着款款金钗，笑语落珠明眸睐

边。伴随酷暑的炎热以及上海软星的一去不返，同时也将全新一轮的感动，深深扎根在每一位玩家的心房深处。

众所周知，四代的主题是寻仙。菱纱为寻找长生之法误闯石沉溪洞，因缘机会巧识男主角云天河，为了追寻天河父母生平之谜，就此展开一段求仙问道的漫漫旅途。仙人可以御剑而飞，关山万里不过瞬息之间；仙人还可脱去凡身，寿比天地。总之，仙人有着凡人所没有的一切……这是每一个凡夫俗子做梦也想得到的东西。对于生来短命一族的菱纱而言，更是她一直以来苦苦追求的。


天青和夙玉的情感着实令人感叹

然而，便是这样一条漫漫寻仙路，一路寻觅下来的结果却不是快乐的，甚至可以说有些伤感。菱纱命里注定的短寿、天河虽长命百岁却永失光明和爱妻、梦璃爱在心底的无奈、紫英背负“承君此诺，必守一生”的誓言终老一生。


犹如人间仙境的青鸾峰

虽然这些都很令人感伤与无力，然而细细品味，其中又不乏充满着温暖与坚定。一如主题曲“回梦游仙”的风格，柔情中亦不失刚毅。菱纱明知短寿依然乐观的心态、天河“我命由我不由天”的顽强、梦璃坚持着与天河再相聚的心愿、还有紫英一生斩妖除魔的坚定信仰。加之天青、夙玉、玄霄等上一代人的感情纠葛，构成了寻仙路上一幕又一幕扣人心弦的精彩篇章。


记忆中永不退色的画卷

百年之后，还是那座犹如人间仙境一般的青峦峰。天空如洗，仙鹤振翅。茅屋依旧、美景依旧、主人依旧，却多添了两座墓碑。从妖界归来的梦璃，看着曾经爱在心底的男子从木屋里走出，带着一抹如沐春风的微笑，向她伸来一只手。整个画面就此定格，继而变做一幅记忆中永远不会退色的水墨画卷。

“瑶宫寂寞锁千秋，九天御风只影游；不如笑归红尘去，共我飞花携满袖。”

从山野少年到涉身凡尘，再到寻仙问情，最终又归隐山林。想必四代整篇剧本所要凸现的，也正是这样的主题吧。

仙剑奇侠传五——「心愿」

一缕“回梦游仙”的余音，似乎犹在耳畔萦绕不散。不经意间，又是一个四年的轮回等待。二零一一年同样一个美丽的盛夏之日，最新一代的《仙剑奇侠传五》来到了我们的面前。

五代的主题，早在游戏面世之前，便已通


仙剑奇侠传五，系列最新之作


男主角姜云凡


唐雨柔的牺牲令人扼腕

过官方定期放出的宣传资料，提前被不少玩家获知。心愿，简简单单两个字，便是本代游戏的核心主题了。伴随游戏的问世，一首由姚仙亲自填词，名为“心愿”的主题曲更是深入人心。

“为何在我身边，却不能相见？云的心，雨的愿，风中的誓言……为何无法忘记，温柔的一眼？人间沧海已桑田，我陪你，到永远……”哀伤的音符混合着哀伤的歌词，感叹着命运的不公，感叹着阴阳两隔的冰冷彻骨。


龙幽和小蛮的结局也注定以悲剧收尾

在山寨中长大的姜云凡，原是不知天高地厚的轻狂少年。然而当他踏出山门那刻起，便已踏上命中注定的悲伤旅途。温柔大小姐唐雨柔，精灵苗疆女小蛮，神秘贵公子龙幽……邂逅的是宿世因缘，抑或命运作弄？蜀山剑仙，武林世家，妖魔邪异……变幻的是沧桑世事，抑或百态人心？锁妖塔下，神魔之井……掩埋的是前尘过往，抑或汹涌暗流？而当漫长的追寻到达终点，所求为何，所得，又是如何？遗憾、完满、破灭、救赎、诀别、约定……


四人命运交错，构成了仙剑五的主题

人性与魔心、宿命与血缘、道义与爱情、当这些同时摆在面前时应该如何抉择？事情的真相往往并非肉眼能够看清，为了所爱的人，即便万劫不复也绝不回头。当不得不面对残酷的现实时，唯有坚持心中的信念，但求无悔此生，来世再续仙缘。



结束语

十六年之初，十六年之末。面对今年千呼万唤始出来的《仙剑奇侠传五》，上市短短几天之后，销量便一鸣惊人。尽管卖货卖到了脱销，然而多数玩家通关一遍下来之后给予的评价却是褒贬不一。有说好的，有中立的，当然也少不了指桑骂槐的。

只要随便在百度里搜索一下有关“仙剑五”的评价，你可以翻出不少义正词严抨击游戏种种缺点的帖子。无外乎剧情、画面、系统等等老掉牙的问题。其实仔细想一下，关于“续作不如前”的说法不仅是在游戏界，就是在影视界也早已司空见惯。当“仙剑”一代已然成为不可动摇的经典，四代成为纪念意义深刻的回忆，最新的五代自然承载了玩家更多的期许与梦想。


让我们永远记住这份最初的感动

其实十六年的苦苦守候，我们一直追求的只是一份感动，一份幸福，那是任何一部游戏也给不了的特殊情愫。当十数载甚至数十载光阴流转，我们已经淡忘了最初的心情。这个时候，只要静坐下来回归原点，找到那年那月那一天初次邂逅的快乐与甜蜜，就会恍然记起：其实，我们最纯朴的心愿：仅仅希望心中所爱的“仙剑世界”能够一直一直延续下去。



专微栏



章老师 念过几年书，尘世中一个迷途小书童
太狼 电攻新人，喜好不明，兴取向不明
P羊 温柔娴淑，勤劳奋进
X先生 愿圣光与你同在
贪睡猫 宅男始祖
Samtown 著名帅哥，女读者众多
朱朱 “非”资深编辑，擅长占卜星象

TALK | 时政/游戏/体育/阅读/娱乐八卦/电影
POLITICS/GAMES/SPORTS/READING/GOSSIP/MOVES



文：贪睡猫

个人信息：每天早上起床是个悲剧，寒冷天气更是悲剧中的悲剧，如果2012要到了请给我一个温暖的了结……

>> 东瀛宅急便 <<

超可爱的纸模集合

——graphig纸模系列

某猫最初看到这个系列的最初产品是很久以前的事情了，这个系列的卖点就是完全不需要任何其他辅助工具就可以将纸模拼装出来，而且方形的脸看起来也是格外的有趣。之后没想到该系列接二连三的出现了这么多的系列产品，个个都制作精良，老实说某猫也很想要一套好好的藏在家里。由于有着不少人都便是对这个系列有兴趣，某猫就将现在已经出的人气产品放在一起让大家饱饱眼福。



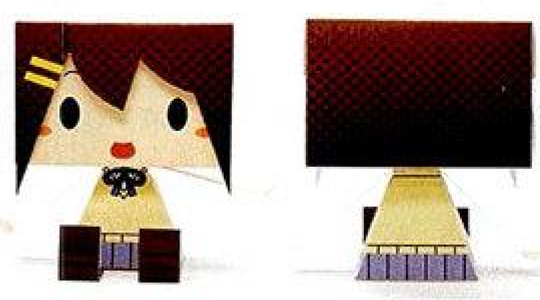




最早的系列一号产品，初音！而且在之后也推出了其他类型的变种初音类型，相当的可爱。其中忧郁初音那奇怪的风格让不少人都喜欢，不过就某猫来讲……还是喜欢原本的初音。



大人气的轻音系列，包括了乐队全部五名成员的纸模。呆唯的呆像相当的适合方形脸，看着就忍不住的想要掐一下。而另外梓喵的两条辫子让模型的可爱度暴增，超级想带回家啊。







现在人气中的轻小说系列《我的妹妹哪有这么可爱》，桐乃的虎牙是超大的亮点，什么？你说你是黑猫党的？不过可惜目前还没有其他人物的纸模消息。







PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

现在依然也在热播中的“花开”系列，前段时间还介绍过其主体咖啡馆。现在该系列的任务都是工作装的造型，名子的帽子看起来超搞笑，相信之后还会再出一套便服版本的吧。









老牌的经典系列《FATE》自然不会忘记加入，我们英雄王的呆毛再现是必须的，不过铠甲的纹理制作成纸膜后有些奇怪。凛的头发转换成这个系列感觉怎么增加了伪猫耳属性的样子，不知道其魔法少女装会不会有。最后就是我们最可爱的伊利亚妹妹，疑？你说应该是姐姐来着的？什么时候出个老虎好和伊利亚配套啊。







上个季度如日中天的“未闻花名”，这个样子实在是又想让人爱护，又想让人欺负的样子。而且这个纸模还有一个特殊的脸部换装……还真的是很特殊来着。



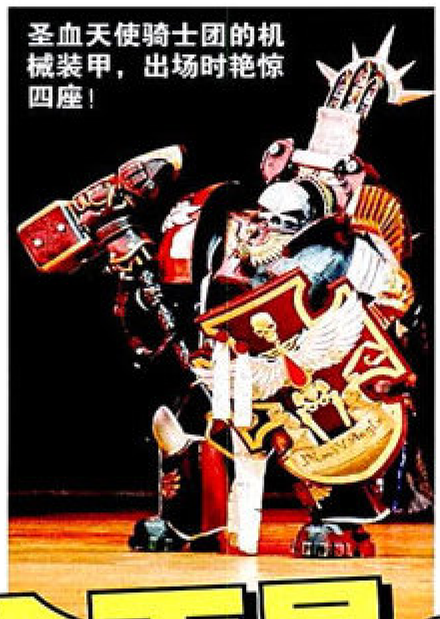
编辑：贪睡猫　美术：哈秋


MAGNET，蝴蝶型耳饰，寓意着飞蛾扑火般的恋情

随着动漫游戏逐渐被社会所承认，ACG逐渐具备了文化的特质并向外衍生。其衍生品种中最受欢迎的莫属COSPLAY。除玩家自娱自乐外，更具规模，将舞台剧、COSPLAY相结合的COS比赛更是受大家追捧。本次我们的电攻前方记者为大家带来的是具有七年历史、在圈内有较高知名度的北京2011金面具cosplay盛典现场照片报道，以及采访。

COS大家秀


剑灵还未上市就已经被玩家所追捧，荣耀圣唐出的剑灵COS


圣血天使骑士团的机械装甲，出场时艳惊四座！


帝选连的战锤COS。华丽装备+漂亮姐姐+搞笑剧情


Kid登场！

2011金面具cosplay盛典

作为国产网游中华丽度与人气均十分优秀的游戏，完美世界一直被国内COSER所热爱。本次零曜团完美的还原了完美世界中的角色。




根据韩国组合的同名歌曲MV改编，午夜马戏团。夜莺社团对舞蹈进行了重新编排，服装上也更贴近马戏团气氛。表演中不时会有歌曲MV中的镜头出现也是一大卖点。


COS圈热度最高的角色莫属V家的众人了。风林火山团演绎的蝶，结合了V家著名曲目、自创曲目、舞蹈和舞台表演，演绎了一出如同百老汇音乐剧般的big show。

编辑：贪睡猫　美术：哈秋

专访金面具参赛社团——百战团



左：夏重（饰斋藤一），右：花兮盼（饰土方岁三）



采访百战团的美女时很不情愿的发现自己真的老了。看着他们清澈的眼神难免会想起自己当年的一些美好回忆，那些冲动却勇往直前，那些单纯却无怨无悔。我想这也是COS这种“2.5次元文化”所带给人的魅力吧，即便是汗水与疼痛的浇灌，也会盛开出美丽的笑容。

受访人：花兮盼（以下简称盼），夏重（简称夏）

1、一个以女生为主的社团，为什么会起“百战团”这样一个很man的名字呢？　夏：其实……我们团的女生都很man的（笑）。

2、百战团作为一个2011年成立的新社团，是如何在短时间内组织到这么多成员的呢？

盼：也蛮偶然的，某次和朋友一起聊天的时候说，大学都快毕业了我们还没有参与过像样的COS活动呢，不如大家一起组个团吧，为学生时代留下美好的回忆！于是百战团就这么诞生了（笑）。

3、樱魂祭这部COS剧很有画面感，看上去很唯美，同时舞蹈动作非常多。请问社团里有美术、舞蹈或者舞台设计相关专业的学生么？团内的人员是如何分工的呢？

夏：都是门外汉（笑）。通过各种渠道学习吧，不断的摸索和实践。

盼：因为我们团人数比较少嘛，所以一切都要自己动手，道具啊服装啊音乐啊都要自己准备。每一项大家都有参与，比如说剧本我写了个大概，然后大家不断讨论修改完善。





专访金面具参赛社团——银色黎明

珑璃在COS圈可以算作一位老人了，无论是年龄或者资历上。游戏策划、曾经的WOW工会会长、银色黎明COS团团长、一个好丈夫，诸多的身份使他有着不同于年轻COSER的成熟。

受访人：珑璃（以下简称珑）

1、请问您是怎么分配工作、家庭、社团和游戏的时间的呢？

珑：我觉得人生中有三个需要为之努力的事情：爱情、事业、梦想。爱情我已经有了（笑），梦想和事业都是我要追求的东西，我不会放弃任何一个。玩COS可以让我学习到与人交流和管理的经验，对工作是相辅相成的。当然，工作和社团忙起来的时候玩的部分就直接无视了（笑）。

偶尔也会有工作和社团撞车的时候，比如这次金面具吧，初赛的时候我们公司一个项目封测，复赛的时候内测。就像我有两个孩子都需要照顾。这段时间基本上周末两天，一天用来加班一天用来排练；平常白天上班晚上在家搞道具。

2、你们COS用的道具都是自己做的么？

珑：是啊，比如剧里用的流沙法袍，是我和我爱人一晚上做出来的。作为一个高端魔兽玩家（笑），我锻造、裁缝和制皮已经都满级啦（再笑）。不过我们团里有一个更厉害的道具师，很专业，全团一半的道具都是他搞定的。

3、您是怎样管理这个团队的呢？

珑：开始的时候就是靠热情、靠亲和力去带动大家；现在渐渐有了新的认识。我已经结婚了，老婆是副团长，她主要负责组织，我管剧本和道具这些东西，互有分工。开始觉得我们两个人是保姆、管家，帮大家做事；今年我的观念有所变化，觉得大家应该是一个团队，有团队的归属感，一起付出努力，不是说嘛，一个人走能走快点，大家一起走能走远点。



珑璃（饰巫妖王）





风一样的流淌——忆电攻峥嵘岁月

作者：电攻养成班·蜜蜂断骨剑

165期，说实话，也是个巧合，许久未去报亭的我，本想买些别的杂志，一问都没了，最后心一沉，电攻有吗，怕报亭大妈搞不清，强调了下，电脑游戏攻略……

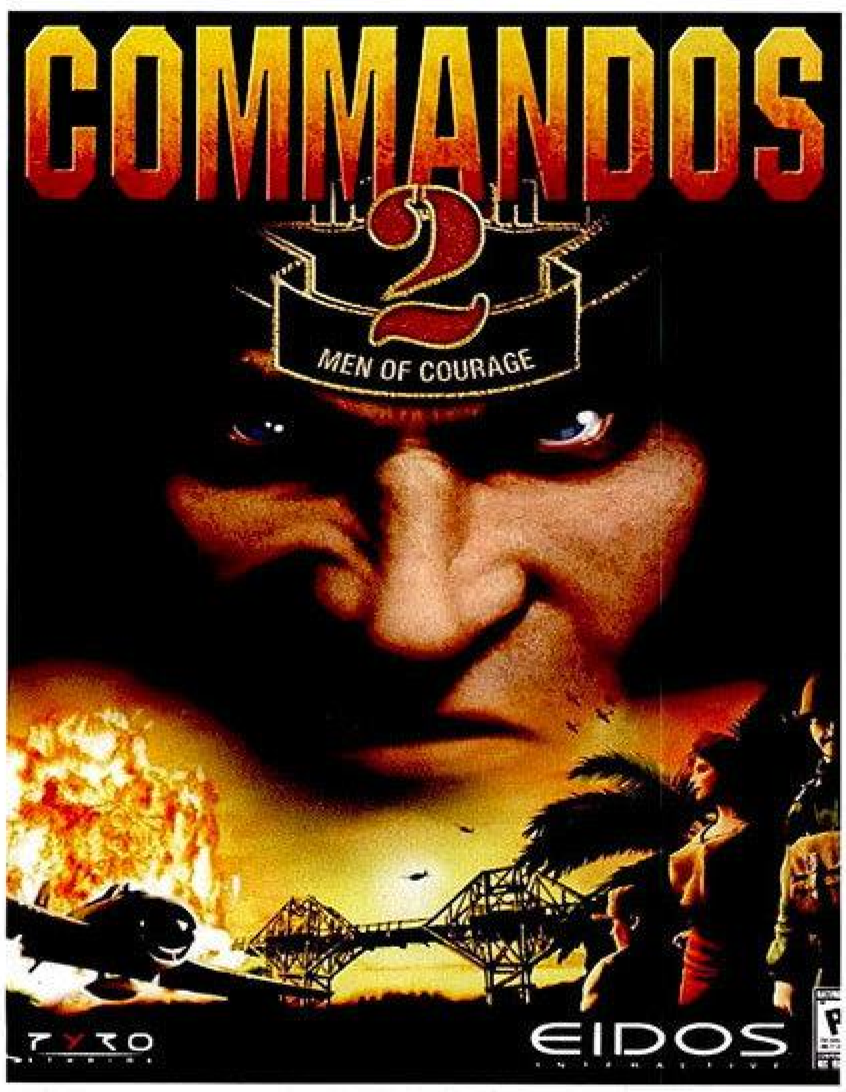


电攻，抚着那封面，摸着那薄薄的两本接近于“册子”的杂志，我叹气。从初二到大二，电攻是我第一本接触到的电子游戏类刊物，也是我很长一段时间来一直认为的游戏杂志中最有内涵的刊物，一段回忆，一个见证，这种看着手里的东西慢慢变老的感觉，sky，你比我更清楚吧……

暑假回来，看着那本“165期”，我就一直想写点什么，给也算伴我5年多的电攻写些什么，算投稿吧。之前的电攻因为各种原因——其实只有一个原因，为了安全，被“销毁”了（原谅我），只有一本100期的黑皮纪念刊，我一直珍藏在书堆中。翻遍最新的杂志，不知道是不是我老眼昏花了，只看到一个电攻斗牛场的电邮地址，看名字，sky，应该是你收吧，我想，这个给电攻的“第一次”，给你看，最合适了，毕竟，你也算“资深”老编了。

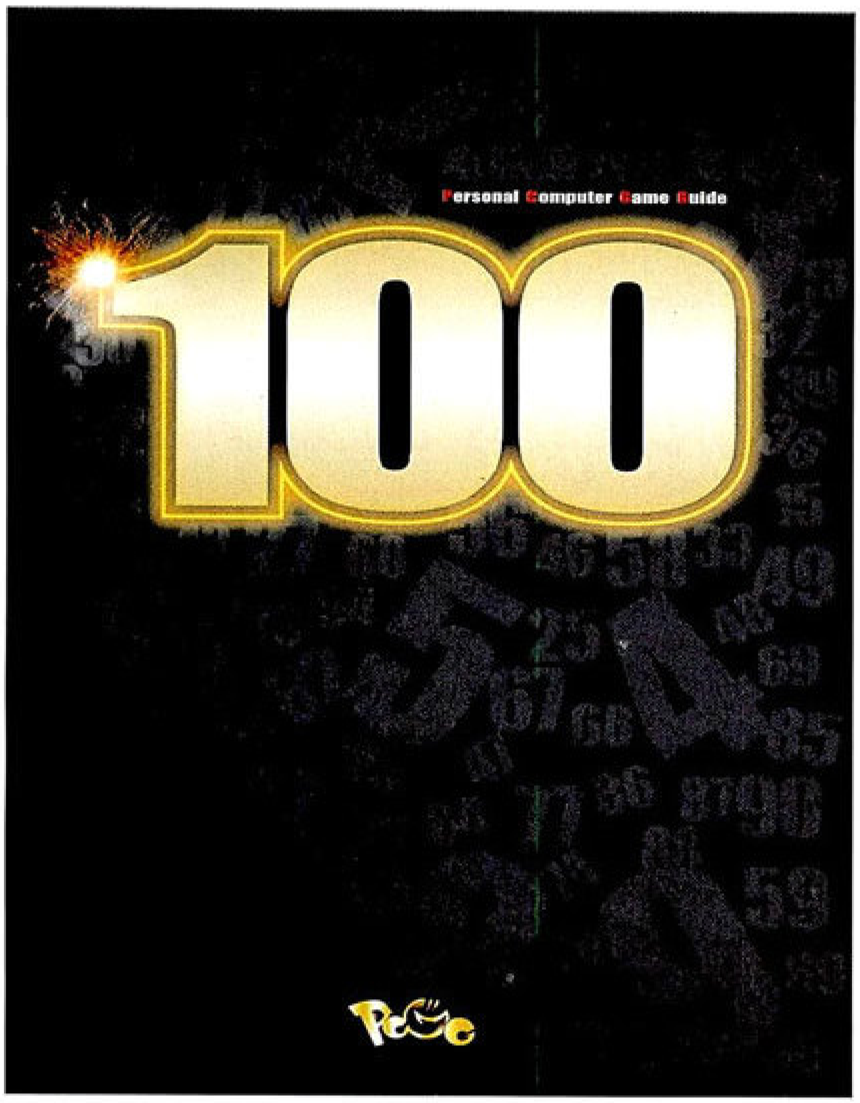


05年，我还是初二，成绩常年第六，混的不紧不慢。某日，某饭友给我看了本杂志，那时闲的慌，看了几眼，游戏攻略几个字硕大摆在封面上，嗯，一本游戏杂志。因为我小学比较调皮的缘故，一次偷偷买了个文曲星，另一次跟同学买了个二手的GBC，彩屏砖头，想当年比现在的psp、nds什么的结实多了，一打一个准。因为上面两件事的缘故，父母据此认为我上了电脑瘾，其实我也就每周上个拨号56k的小网，玩玩“美少女格斗”什么的（哥不是萝莉御姐控，资源匮乏也），难得的大游戏还是“非法”购得的“盟军敢死队2”（那时买的都是正版，因为我不知道哪有买盗版的，汗……最近又通了一遍，还是老游戏好玩，哎），但父母还是下了“禁电令”，于是乎，小学六年级起我的“合法”电脑生涯就被斩断了，真正的解冻直到高考后。六年时光，六年地下，守着128m内存、集成显卡、赛扬2（后来升到了奔四），最关键是，六年56k的小猫（换电脑后父母没让上网，所以猫还是我第一次拆机箱偷偷买了装的），每次下东西2-3kb的速度蛋疼的厉害，但也就这么熬过来了。所以，在我“贫瘠”的精神世界里出现这么一本游戏杂志，我还是很感冒的，饶有兴趣地翻看着，一篇关于“樱花大战”的历史回眸吸引住了我。以前没玩过这个系列，但对它的人设和画风还是挺欣赏的，看着广井王子一步步地把樱花大战做成一个世嘉“头号花旦”，这本杂志在我手上慢慢变的重了。



后来，初三，临近中考，因为班上前5位都转出去了，我就从千年第六变成了老大，成绩不打紧，就想到了电攻。依稀记得，从06年3月起，到六月，买了四本，那时的电攻给我的印象是朝气蓬勃、极有深度和内涵，sky、火狼、Samtown、魔术师，还有时不时发表社论的大笨熊，以及小梅子、jimmy、哈秋、朱朱等等，评论犀利而生活化，文风很有创新和深度，让人看了思考良久。像仙剑系列的回眸评论、盟军敢死队的回忆赏析、空轨sc的攻略分析，这些给了我很大的冲击和感慨，原来，游戏真的有文化，第九艺术，绝非浪得虚名，而这一切的启蒙，电攻当之无愧……这四本杂志开了我对电攻了解的先河，即便后来我又看了其他的UCG、掌机王、大软什么的电子类刊物，很长一段时间里我依然坚信着一条，电攻

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



是游戏杂志中最有内涵的刊物！

这里讲下我对电攻内涵的理解。我认为像一本游戏杂志，速度赶不过网络，花哨拼不过海报，但作为传统媒体，文章的深度与创新是生存的关键与意义。电攻的口号一直是百分百的游戏资讯、百分百的电攻，我觉得其实是不完善或者片面的，诚然现在快餐文化盛行，能静下来看有深度文章的人并不多，但不代表没有，而且网络的碎片化与虚拟化并不适合深度文章的阅读，很多时候纸质刊物的深度文章更有吸引力。所以电攻很长一段时间里对游戏及周边文化的深度阐释是它魅力的关键，也是区别于其他游戏刊物最本质的特点，事实上，第九艺术，应该有对得上艺术的专门媒体，电攻在那个时代，无疑是出色而顽强的。

时光像风一样地流淌着，转眼高中，成绩一泻千里，没有原因，或者说，都是原因，高考的bt改革把我的优势悉数削去，劣势无限放大，加上我自身的迷茫与挣扎，成绩波动，但起色甚微。彷徨中，再遇电攻，依然有活力的小编们给了我不少的宽慰，而丝毫不减的内涵也让我欣慰无比，这年头，总有会变的，但电攻的内涵，没变。很快，100期的电攻来了，附带了一本黑黑的纪念刊，每个小编的幕前幕后的生活、电攻出炉的过程、越狱老编的祝福与回顾，等等，让我看了很是感动和温馨。正如纪念刊开始说的，这是一本游戏玩家喜欢的杂志，这是一群有理想、有志气的年轻人，这是一个温暖和睦的大家庭，确如此。

岁月继续飞舞，高考完后去了中部一所大学读书，渐渐和电攻接触的时间少了，也许是再也不用提防着随时来的“危险”，再也不用听那该死的56k吱吱地叫个不停，再也不用看着卡的不行的画面而内牛满面，一切，常态化了，但电攻，似乎我越来越陌生了。一期期地变薄，后来就成为了半月刊；老编一个个地离去，165期我看到的熟悉的名字只有sky和阿汤；软广告越来越多，评论的独立性一点点丧失；连我最欣赏的“深度”，翻遍最新刊物，也就“我们的第九艺术”依稀有过去的感觉，游戏文化一点点地让位于所谓的时尚与潮流，作为一个老读者，我心痛，真的。

我也知道，网络冲击、纸张涨价、版税提升、人员变动等等，对一个生存了12年的平面游戏媒体来说，活下去就很不错了，但你们也说，你们12年来积累了电攻精神是你们立于不败之地的法宝。我衷心希望sky以及现小编能励志图强，借2012改版的契机，再创电攻辉煌，重塑电攻文化，也让那些“逝去”的资深老编走的无怨无悔，让我们这些老读者看到一个深度的电攻，真正“拯救游戏世界”，拯救电攻……

也许我太单纯了，也许我对电攻的希望不切实际，也许我不了解你们的辛酸苦楚，但浮躁的世界需要清新的空气，快餐的游戏氛围需要深度的拯救，诚然电攻不能也不可能完成这样一个“伟大的使命”，但溃烂的社会肌体总需要一点希望，电攻，可以坚守那份最初的梦想么？星之所在，终会到来，我期待着……



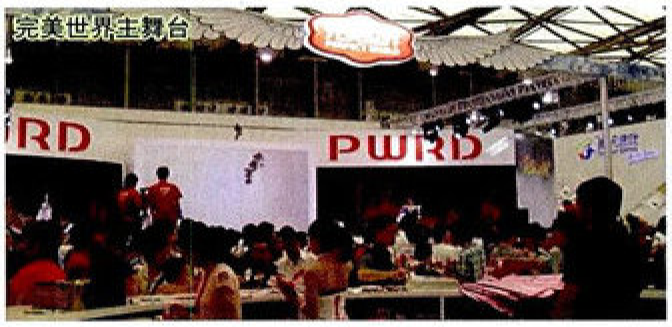




Chinajoy 十大豪门场馆

完美世界展台

今年，位于1号馆的完美世界亮出了“新完美 新世界”的主题。和上届Chinajoy一样，完美世界的主舞台依旧以白色为主基调，整体风格和上届相似，不过在一些细节布置上，却有很多让人双眼为之一亮的元素。


完美世界主舞台


现场互动：要执行相反的指令啊

笑傲江湖沙盘暗藏玄机！

主舞台的右侧有个专门为武侠新作《笑傲江湖》搭建的沙盘。从造型来看，这个沙盘映射的似乎是《笑傲江湖》的地图场景，隐匿在“群山峻岭”中的各式古刹、楼宇让人不由得联想到金庸笔下的各大门派。不过，最让人震撼的还要数沙盘的细节刻画。从官方透露的消息来看，沙盘上的不少细节刻画都和游戏副本设定有关。


游戏试玩区




要在不足巴掌大的宅子上雕出窗棂、挂上灯笼、还要安置上更迷你的小人（其实站远了都注意不到），这份细致入微的劲头，估计也就只有力求完美的完美世界会这么做了。

而在展台背面的陈列柜里，各式各样的周边也很有看头。那些比较大路的周边，像钥匙扣、zippo打火机暂且不提，最让人心动还要数几把并列展示的宝剑，光看剑鞘的纹路和剑穗就感觉价值不菲，原来这套兵器可是用来给《倚天屠龙记》造势的。


排队领礼品的玩家都挡在这边，只好随便拍了几张


倚天屠龙记主题宝剑

首本武侠游戏同人小说现场大派送

提到现场活动，Show Girl展示周边已然成为Chinajoy经久不衰的套路了。完美世界自然也不例外，有意思的是，7月30日那天，捧在众美女怀里的居然是清一色的实体书——《倚天江湖传》。据说，还是史上首本经典武侠游戏同人小说呢！


排队领书


焦点放在哪里了呢？看书！




P羊因为错过了前一天的圣斗士主题日，这里只能献上雅典娜的独照了

说起来，这本市面上买不到的《倚天江湖传》，其实是各大网络小说家、网站编辑凑在一起写的武侠杂文。不过能读到自己追捧的作者和编辑的YY小说应该还是很令人惊喜的吧。况且有这么多业内外人士都在为《倚天屠龙记》造势，想必这款网游很有搞头哦。

此外，出现在活动现场的碧瑶“本尊”，以及《圣斗士星矢OL》、《笑傲江湖》的专业Cosplay团队也引发了现场玩家的一片拍照声。


倚天屠龙记cosplay（全都是美眉啊！）

搜狐畅游展台

提到搜狐，今年他们在《鹿鼎记》上的宣传造势上可以说是花了十足的功力，而本届Chinajoy的搜狐展台也处处透露着《鹿鼎记》的浓郁氛围。



本届ChinaJoy，搜狐畅游的主题是"精品在线，精彩无限"

鹿鼎记品牌战略启动！

在主舞台上，穿着粉色制服的大批Show Girl姑且不提，舞台中央的大型电子显示屏上，还有"搜狐畅游总裁宣布2011年启动《鹿鼎记》品牌战略"的重磅消息。另外在主舞台的右侧，硕大的骰子布景以及Show Girl背后橱窗里的各色《鹿鼎记》主题抱枕、靠垫，也充满了诱惑的味道。


搜狐的小狐狸公仔也作为礼品登场了


充满诱惑力的主题抱枕

和完美展台内部封闭，外设体验区的结构不同，搜狐展台的体验区布置在场地内部，其中既有供玩家摆拍的秋千椅、蘑菇屋，甚至还有让你一圆帝王梦的龙椅！


不停的有玩家冲上去摆拍，能抓拍到龙椅的全貌真不容易

战地风云OL现场试玩火暴

除了围绕《鹿鼎记》特设的各色道具、宣传装饰品之外，体验区内还有专为FPS大作《战地风云（BATTLEFIELD ONLINE）》开辟的一角。

说起来，参加过上届Chinajoy的朋友们应该还记得当时BATTLEFIELD ONLINE展区上方布置的大型直升机模型，今年《战地风云》展区面积虽然大幅缩水，直升机也不见了，但是却摆了更多的台式机供玩家现场体验。值得一提的是，这些台式机都架设在"弹药箱"上哦，周围还设有沙袋、"重型机枪"等前线道具，再加上COSER敬业的在一旁凹造型，居然为让人不禁联想到"暖玉温香"的搜狐展区增加了一股"硬派"的味道。


秋千椅



战地风云OL试玩区






COSER们似乎更喜欢《鹿鼎记》的蘑菇屋

腾讯游戏展台

腾讯在本届Chinajoy上展示的游戏新产品有不少，像《英雄联盟》、《御龙在天》、《刀剑2》、《剑灵》都是非常值得关注的大作，再加上《地下城与勇士》（简称DNF）、《穿越火线》等热门网游，估计拼出展游戏数量的话，也只有盛大这一家能同其一别苗头了。



游戏体验区入口



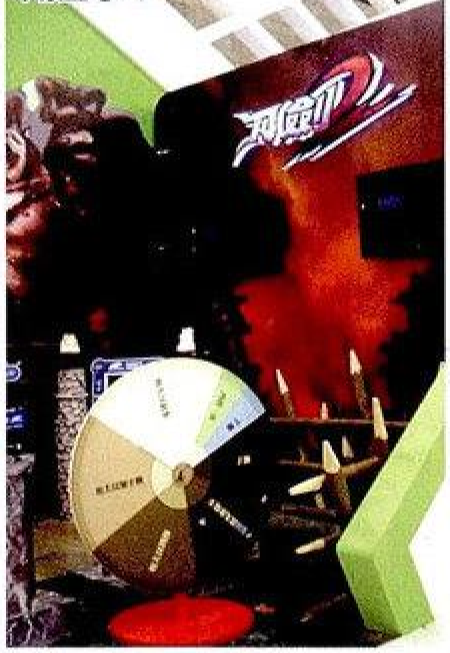


LOL的COSER一早便就位了



穿越火线试玩区

刀剑2试玩区里还有个酷似抽奖转盘的道具（抽到和大汉拥抱的朋友估计会痛不欲生吧！）



展台造型酷似神秘盒子

在展台布置方面，腾讯展区同样以白色为主基调，并搭配上LOGO中的绿、黄、橙、蓝四色元素和镂空的四边形设计营造出“神秘盒子”的形象。据悉，这些设计都是为了烘托腾讯游戏“用心创造快乐”的理念。而设在展台内部的体验区则根据游戏产品划分出了一个个包厢似的游戏专区。譬如，《御龙在天》的专区就搭建了豪华的龙椅，《英雄联盟》的专区布景也十分显眼。

DNF美女挑战赛在此上演

这里还要特别一提的是在本届Chinajoy上同样引人注目的DNF。说到DNF，这款横版格斗网游自出道以来，就获得了众多玩家的喜爱，如今该作还成为了WCG竞技项目之一。有关这一点，想必关注竞技游戏的玩家已经看过了不久前在上海落幕的WCG-DNF中国区总决赛，而透过本届Chinajoy的展台布置，不难看出腾讯游戏对这款热血网游的重视！

酷似太空舱的对战台



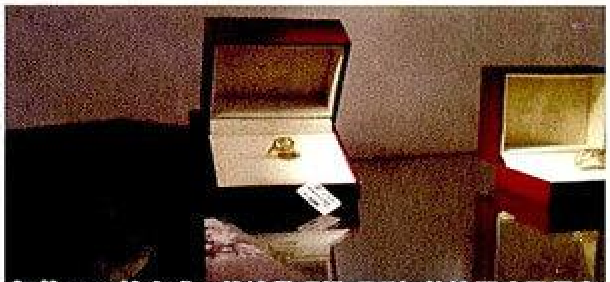
有幸到过现场的玩家一定会发现主舞台大屏幕的两侧各有一个驾驶舱般的小隔间，其中安置着配置豪华的电脑。事实上，该处便是供玩家进行DNF现场挑战的擂台。就在展会进行的第二天，此处还上演过DNF特别策划的“女玩家挑战赛”！另外，腾讯还透过Chinajoy，公布了将于9月降临上线的新职业——男格斗，据悉当该角色达到Lv18时，可以转职为男街霸、男散打、男气功以及男柔道四种不同的职业，喜欢DNF的朋友们看来又有了全新的奋斗目标了。



女玩家挑战赛这不是咱电攻兴起的么？



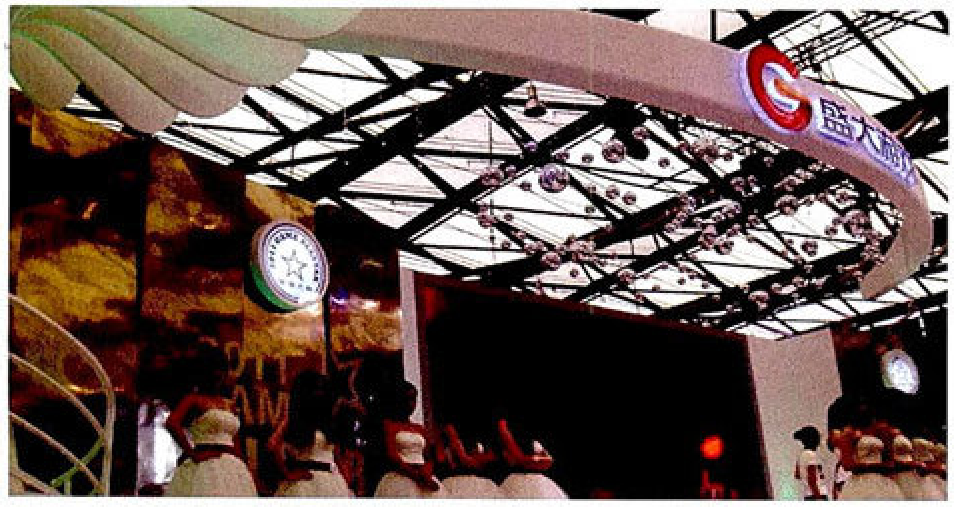




标价5999的金戒，估计是现场明码标价的周边里最贵的了吧！

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

盛大展台



盛大展台年年都是Chinajoy的热门展台，一方面财大气粗的盛大送起礼品来毫不含糊，另一方面show girl人数众多也是盛大展台吸引观众的一大要素。提到这里，想必曾参与过去年chinajoy的朋友们已经想起了上届盛大展台的众多足球宝贝了，而这一回盛大则是将婚礼搬到了现场，现场的100位show girl都穿上了系有红丝带的婚纱，而主舞台的挂灯更印上了“星婚大典”的醒目字样。



最终幻想14是主打作

在本届展会上，盛大的主打产品乃是《最终幻想14（中文版）》，除了这款游戏之外，盛大还带来了《七龙珠》、《星辰变》、《龙之谷》、《突击风暴》、《泡泡战士》等多款游戏，值得一提的是，本次盛大展台的设计也是为了突出《最终幻想14》而特设的，这一点，相信喜欢最终幻想系列的玩家们一定能够从展台两侧的旋转扶梯上看出端倪。


《最终幻想14》体验区



《七龙珠online》也有露面，可惜没有试玩

提到《最终幻想14》，这里也说几句题外话。这款出自SE的作品曾因研发团队的内部问题，导致日服运营状况并不乐观。为此在盛大拿下《最终幻想14》的时候，有网友不禁在微博上向盛大金酷老总葛斌斌发难：“最终幻想14在国外已经快死了，请问葛总是否有信心在国内能火呢？”，对此，葛斌斌则以“老外不玩网游，只有中国人懂得网游。”加以回应。另据悉，《最终幻想14》国服版本将与日版有些不同，事实上，早在去年SE就表示将同盛大联手改善《最终幻想14》国服版本。尽管目前还无法确定国服版《最终幻想14》会是怎样一副面貌，但有鉴于盛大曾经让《传奇》这么一款在韩国不招待见的网游红遍全国，《最终幻想14》在中国得以枯木逢春也未可知。


《热血传奇》孪生篇?

龙之谷玩家温情写真墙

回到展会现场，除了主舞台以外，位于盛大展台一侧的“一路有你和《龙之谷》恋爱一周年”游戏形象墙，也吸引了众多游戏迷们的驻足观看。据悉，在这块由盛大网络携手优派打造的游戏形象墙上，足足安置了70台8吋数码相框及4台24吋IPS专业级液晶显示器，众多《龙之谷》玩家的温情写真画面在其中跳跃着，可以说也是盛大网络展台的又一标志性“建筑”。





★ 第九城市展台 ★

参加过去年Chinajoy的朋友应该还记得上届的九城展台。当时，九城展台除了警戒线、保安，外加令人费解的计时牌（2010.9.9）之外就是一马平川，这种行为艺术般的展区设计，让现场观众都大叹看不懂。今年，第九城市的网游事业部并未参展，出现在二号馆的展台实际上是九城无限事业部搭建的，而展台的各种布景和设计也围绕着日益流行的移动互联网。



展台布局紧扣移动平台

本届chinajoy的九城展台以黑色和橙色为主色调，在第九城市的LOGO旁，九城游戏中心（The9 Game Zone）的字样异常醒目。据悉，这个针对手机玩家建立的平台目前提供的游戏产品已有近60款之多，其中不乏类似“吉他英雄”那样的手游热门之作，而社区化概念、排名榜、成就徽章等设计，也成为了九城游戏中心的亮点所在。

听到奖品是安卓手机，全场沸腾了！





回到展会现场，九城展台的不少布景道具都采用了手机造型，譬如主舞台上的大型电子显示屏便像一款时尚的白色安卓，而位于主舞台一侧的电子宣传板也是最流行的手机造型。这一副张扬的势头，感情是要把旁边的电信运营商彻底比下去。

最终用平板电脑一决雌雄



众多手机游戏亮相

说起来，在今年的Chinajoy上，手机游戏似乎集体爆发了，一方面包括中国电信在内的三大电信运营商都出席了本届展会，而老牌的网游企业如盛大、网龙也都在Chinajoy上显露了各自对移动平台的野心。但如果只是冲着手机游戏本身而来的话，个人认为这届chinajoy上最有看头的摊位还非九城莫属。

现场试玩体验区



在位于主舞台后侧的游戏试玩区里，九城游戏中心带来了众多的游戏作品供玩家现场体验，其中包括《使命召唤》、《梦幻之星》、《水果忍者》等热门游戏的手机版。

使命召唤手机版（可怜这显示频上按的全是指纹了）







网龙展台

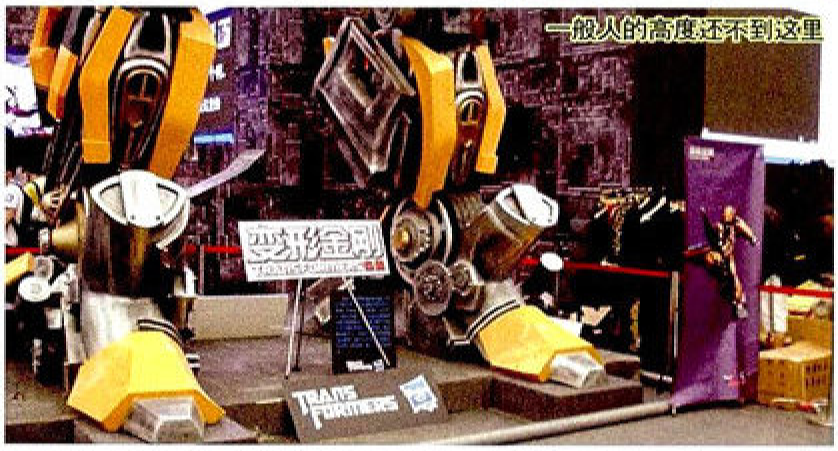
在今年的Chinajoy上，网龙的主推作品是3D网游《变形金刚在线》和《地下城守护者OL》，而网龙展台最亮眼的元素自然莫过于大黄蜂模型以及纯手工周边“镰刀魔”了！

巨型大黄蜂模型震慑全场

先说《变形金刚在线》，这款由孩之宝授权网龙开发的射击RPG无疑是今年不容错过的大作。从网龙与孩之宝事前签订的授权协议来看，该作将在包括中国、俄罗斯在内的多个地区上线。或许是出于对游戏的极高期望和自信，早在Chinajoy开展前，网龙便透露将把展台布置为汽车人的基地，还要把大黄蜂模型搬到Chinajoy现场来。最终出现在网龙展台上的大黄蜂模型据悉是由孩之宝公司历时4个月制作完成，总高7米、重8吨，Show girl站在旁边，都不及它的膝盖高。




差一点就把展馆的顶棚给掀了吧



一般人的高度还不到这里

坏透的好游戏即将来临？

而在大黄蜂模型的一侧，通体红色的“镰刀魔”亦给观众们带来了十足震撼的感受。玩过牛蛙工作室的经典作品——《地下城守护者》的朋友应该知道“镰刀魔”在游戏里并非传统意义上的BOSS，其在地下城中拥有属于自己的领地、奴隶和财富。而在网龙和EA联袂开发的《地下城守护者OL》中，手持巨镰、身披战甲的镰刀魔更是游戏里的标志角色，加之一旁宣传板上的“Evil is good”的口号，让众多游戏迷们不由得猜测“坏透的好游戏”究竟会是怎样一副面貌。


现场试玩区



笑得很奸诈的镰刀魔



顺便一提，镰刀魔的一旁还有个魔王椅哦（今年CJ上的宝座还真多）

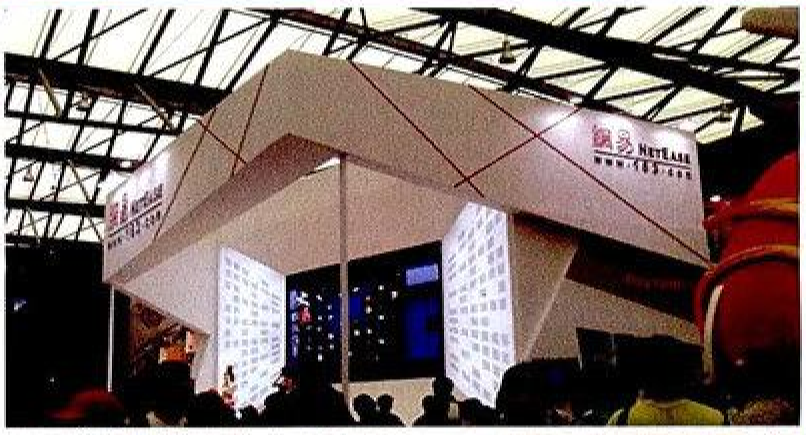
虽然目前还不确定《地下城守护者online》的品质究竟如何，不过出现在网龙展区的这只镰刀魔，绝对称得上是一款旷世周边了。从官方透露的消息来看，这只超大的手工周边在制作过程中运用了游戏制作中“独立骨骼技术”，即将模型的主框架和四肢配件分开制作并最后组合，光打造费用便高达30万元！如此豪放的手笔想必是对游戏品质有足够的自信吧。

除了《变形金刚在线》和《地下城守护者OL》之外，网龙的无线事业部也在本届chinajoy上公布了91手机助手、91熊猫桌面等产品，并向现场观众提供咨询和有关资料，不过就人气而言，91展区就显得寂寥了些。毕竟移动娱乐现在才起步没多久，再加之一旁的变形金刚和镰刀魔过于刺眼了，人气就被分摊光了。



网易展台

位列一号馆的展台都有很大的占地面积，所以在主舞台的设计上，往往以跨屏幕大舞台居多。不过网易的主舞台就显得稍小了些，造型采用的则是突显LOGO的多边形设计。



游戏专区组成梦幻迷宫

与此相对的，主舞台背后的游戏专区则占有很大的空间，几大品牌游戏，如《大话西游2》、《梦幻西游》、《天下贰》、《倩女幽魂》等作，更是以独具特色的布景交叠出了迷宫般的效果。譬如《梦幻西游》专区就摆放了一个主题为宝象国的“千工床”、《倩女幽魂》的布景则是神秘的兰若寺……再加上专业的COSER在各自展位的敬业表演，让ShowGirl阵容算不上庞大的网易展区，同样成为了摄影迷们最爱光顾的一角。


这个倒霉的宠物模型几乎被所有路人撸过







大话西游2三大美女主角全新亮相

说到网易展台今年的宣传重点，自然要首推《大话西游2》。就在新资料片《器定乾坤》中，大话2原有的三大主角——俏千金、小蛮妖、玄剑娥都获得了全新的形象，而chinajoy现场中亦出现了三大新主角形象的美女COS，同时，游戏中的魔王窟原景也以布景造型出现在了大家的面前。除了为现场玩家奉献上了视觉盛宴以外，网易展台的现场互动游戏也送出了大量黄金兽、化魄等周边，大有再创119万人同时在线新高的豪气。

据悉，CJ盛会之后，大话2还将推出线上周年庆玩法以及最大规模的跨服争霸赛，对于喜欢大话2的玩家而言，接下来的日子里看来还有更多精彩值得期待。




三大新主角美女COS

暴雪展台人气爆棚

提到网易展台，还有两款游戏也是万万不可漏掉的，不用提那自然是（让P羊咬牙切齿）的《魔兽世界》和《星际争霸II》了！这两款游戏构成的一角虽然隶属于网易展台，当然明眼的玩家都清楚，这里是暴雪的土地。





经过一番排队后入场的玩家都直奔体验机而去了，WOW玩家都很务实


似乎是名为“缚寒冰霜征服者”的召唤者的宠物，不知道是不是新品种



相比网易的西游系列和其他几款网游小作，《魔兽世界》和《星际争霸II》的专区面积就大得多了，并且提供了大量的体验机位。在以“大地的裂变”为题的魔兽专区内，甚至还悬挂了数条粗铁链来营造出一派炼狱的形象。而《星际争霸II》专区则是一如既往的采用了简练的布置风格。据悉，在Chinajoy首日，暴雪展区内还上演了天王Sky和虫王F91的星际《星际争霸II》对抗，还有豪华的女狼人以及机枪兵的COS，和P羊一样错过CJ首日的朋友就用照片来怀念吧。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

梦天堂展台

虽然不像盛大、巨人、完美这几家一线网游大佬那样占据着一区展位，不过，今年的梦天堂展台也有不少令人眼前一亮的看点，至少在cosplay和show girl的阵容上就不输给他人。



据说，今年梦天堂的展位还有一位被戏称作"人间凶器"或"堕落天使"的美女登场，可惜P羊没看到



4张大翅膀在主舞台左右两侧张开

展台形似天使之翼

第二次参展Chinajoy的梦天堂在今年的主舞台设计上，采用了天使之翼的造型。主舞台的大屏幕两侧各安置了2只翅膀，再加上顶部悬挂的环形装饰，让人不由得联想到翩翩而飞的天使。有意思的是，展台的左侧却安置了众多精灵蛋一般的装饰物，不少在Chinajoy现场逛累的玩家恰好就坐在"精灵蛋"一旁，形成了众人孵蛋的搞笑画面。而位于主舞台背侧的体验区入口则被塑造成了魔法城堡的造型，其中的一些体验机位像家用机一样由手柄和挂壁式显示器组成，甚至连座位摆放的也是多人沙发。



展台两旁排着各种各样的精灵蛋





第一次看见把沙发搬到试玩区的，真想坐上去小憩啊！

携手三大游戏亮相展会

今年梦天堂带来的游戏是正在内测的3DMMORPG《天堂梦OL》，事实上，梦天堂展台的整体布置便是为了贴合《天堂梦OL》的游戏主题所设计出来的，不仅是位于主舞台的超大天使翅膀，游戏首测中最让玩家头痛的通灵树、巨型神泪都被一一还原在展区内。提到《天堂梦OL》本身，这款由"传奇"之父——韩国Wemade公司打造的角色扮演游戏，其一大特色系统便是集换养成玩法，玩家能够在该作尝到用冒险团多人作战的乐趣。在现场的互动展示中，敬业的Coser们便在舞台上完美的演绎了这款游戏独特的角色集换式玩法。



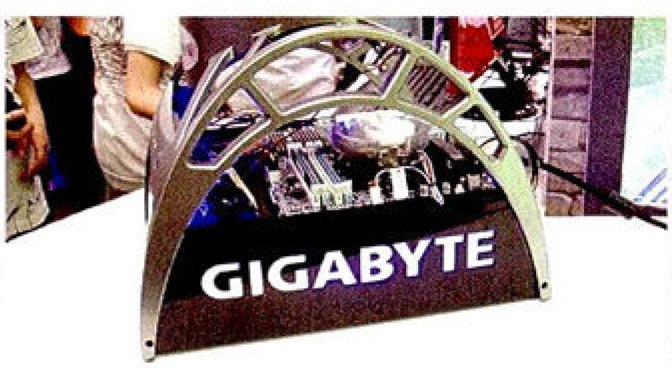




游戏各大职业cosplay

除了为现场玩家带来一系列《天堂梦OL》的精彩互动活动以外，梦天堂还在本届Chinajoy上曝光了旗下自主研发的3D新作《剑圣OL》以及一款网页游戏《决战中原》。

话说P羊还在梦天堂展台的体验区里看到了刻意"裸露"在外的技嘉主板，后来发现原来技嘉不仅仅支持了梦天堂一家展位，据说，包括《星际争霸II》的体验机都用上了这家公司的金牌主板，这里给个特写，供喜欢硬件的朋友鉴定。





巨人展台

和盛大展台相似，巨人展台历来以礼品多、“妹纸”多著称，今年也不例外。事实上，早在chinajoy正式开展前，巨人便曝光了其阵容强大的“兔小团”。撇开美女群不提（P羊：其实我也想多谈谈美女啊，但那样就要和“看你妹”撞车了！），巨人展台本身也有不少亮点。

长度超过30米的巨大天枰亮相





酷似街机厅的巨人展台试玩区



位于主舞台大屏幕两侧的2层圆型小舞台恰好构成天平秤的两个秤盘



展区最外侧的宣传板上也印上了“公平游戏”的字眼

今年巨人展台的一大关键词就是“公平游戏模式”，提到这个便要说到《征途2》的全新商业模式了，史大爷对此的解释是，《征途2》将在免费基础上取消商城，官方不再出售道具获利，仅通过抽取玩家交易5%的手续费获利。这种有别于时间收费和道具收费的商业模式一度成为业界谈论的焦点。而为了突显这堪称网游界变革的“公平游戏”模式，巨人展台在设计上也采用了天平秤的造型。

发微博就送QQ公仔

在参展游戏方面，巨人在本届chinajoy上带来了包括《征途2》、《征途》、《巫师之怒》、《艾尔之光》、《仙途》等网游作品。在现场互动环节里，巨人展台还举行了《艾尔之光》现场PK邀请赛，而在展台一侧则特别设有再现《征途2》社区元素的玄兽房。


现场还能给玄兽房里的兔女孩喂胡萝卜哦，对宅男杀伤力十足吧!


兔小妹不但发QQ公仔，还现场指导你怎么发微博呢




排队发放的周边“玩大的”T恤十分走俏!



值得一提的还有巨人在本届展会上与腾讯微博的深度合作。在chinajoy现场活动中，玩家只要将带有巨人或《征途2》图片元素的微博发送到指定话题下，就能通过活动现场的“认证区”领取QQ公仔礼品。说起来，不仅仅是巨人展位，今年像新浪、网易等等展台都以电子屏幕滚动播放了玩家的微博互动，可以预见的是，这种通过移动平台进行现场互动的玩法会越来越流行，为了奖品，下回来chinajoy一定要带好手机呀！

空中网展台

要说今年最热门的TPS网游，当属空中网的《坦克世界》。这款以二战为题材的游戏最近又获得了金舵奖新锐游戏奖、百度最受期待游戏奖两个大奖，用户数量也突破了300万大关。而在本届chinajoy上，空中网的展台设计就充满了《坦克世界》的元素。



这个坦克可不是纸扎的，而是全金属结构哟

1:1大小的虎式坦克引人注目

要找到位于3号馆的空中网展台，可以说不用非吹灰之力。在展台布置方面，空中网不仅仅在顶灯处醒目地印上了《坦克世界》的LOGO，巨型的坦克模型更成为了整个展厅的"地标建筑"。据悉，出现在空中网展区的坦克模型是按照虎式坦克1:1打造的，位于坦克履带下方的宣传板上更是霸气十足地印上了"坦克压倒一切"的标语。而除了令人惊叹的巨型坦克模型以外，空中网展台还安排了高仿真坦克巡演，再加上俄罗斯迷彩服辣妹和Show girl们的陪衬、点缀，展区顿时吸引了大批现场玩家。



醒目的游戏logo


位于主舞台背面的《坦克世界》试玩区可说是座无虚席


现场用以表演的可控模型坦克（这个可不是赠送的周边。）

纸片人、功夫英雄开放现场试玩

除了《坦克世界》以外，空中网还在本届chinajoy上带来了日系风格的《纸片人》以及武侠新作《功夫英雄》。

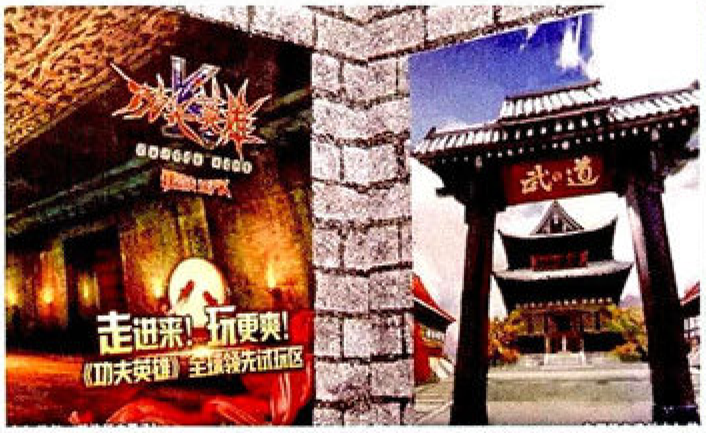
说到《纸片人》，这款由日本Gamepot研发的休闲FPS网游，最大的特色就是老少皆宜的卡通风格，出现在游戏里敌我双方均是纸张构成的卡通角色，行动时会如同纸张般飘动，即便遭到最暴力的攻击，也只是营造出一片纸片纷飞的搞笑场景。在空中网展台的第二天活动中，据说在游戏试玩区内还上演了show girl与玩家的《纸片人》挑战赛，而纸片人COSER之间的对决，也为"铁血"风格的空中网展台增加不少趣味元素。

至于《功夫英雄》，该作则是空中网使用完全自主研发的3D引擎开发的大型角色扮演游戏。据悉，其核心开发人员曾参与过《EVE》的研发！在chinajoy现场的试玩区内，更是打上了"硬功夫狠PK"的口号。看来喜欢功夫、武侠元素的朋友们又有可以关注的新目标了。





坦克世界主题包包和充气锤子，这些都是送给现场玩家的




从试玩画面来看，《功夫英雄》的角色造型倒是非常西洋化，而且技能快捷也不是一般的多啊!

三国杀3V3技巧和配合



像是一个赌场……

随着《三国杀》这款桌面游戏的日渐流行，另一种极其精彩的玩法：3V3竞技对抗局也随之风生水起。相比身份局而言，3V3更强调选手的技术和配合，因此受到广大追求竞技水平的“高玩”们的喜爱。

模式解析



基本的行动顺序



正规的摆牌

游戏采用了《三国杀》标准版中的武将牌和游戏牌，并加入了“神话再临”系列的“风”扩展包。作为“竞技模式”，为了更好的体现选手的真正实力，官方没有在该模式下加入倒霉催的“闪电”牌，与此同时，“风”扩展中的“老骗子”于吉，以及“二神将”——关羽、吕蒙也均没包含在内。可能很多玩家对3V3的认识还不够，其实它同身份局当中6人局有很多相像的地方，下面小编我就简单的将这两种模式做一下对比，帮助大家更为快捷的理解3V3的特点：

游戏目的：干掉敌方主帅。

人员配置：同6人局类似，都是3人一组，只是没有了内奸这个“跳梁小丑”，并且反贼多了一个头儿。同一方的3名玩家为一支队伍，所以游戏中充满了团队感，并且无需将时间浪费在对身份的猜测上，从开局就可以清晰的了解敌我的人员配置。

武将：在武将人数上，除了剔除了“风”扩展中的于吉和神将，其余同身份局一样。当然，四位主公在“竞技模式”里少了些“霸气”，因为失去了主公技。与6人局最大的不同就是在游戏前你就已知武将组合，这样在部署战略时多了很多考虑。

游戏牌：采用了《三国杀》标准版游戏牌，但不包含“闪电”，同时“南蛮入侵”、“万箭齐发”，“桃园结义”，“五谷丰登”在使用上进行了调整，一改“标准版”中按出牌顺序结算的方式，变为由使用者指定结算方向（顺或逆时针）。因此，这些锦囊的威力得到了提升。

行动顺序：这是3V3中变动最大的因素，由暖色方主帅决定选将顺序，由冷色方主帅决定行动顺序，先行动的一方第一回合必须由主帅先开始行动，然后对方可选主帅或前锋行动。技能的结算顺序与6人局相同，采用逆时针结算的方式，这一点在司马懿和张角同时在场时尤为重要，若玩家的队伍中其中一名为司马懿或张角，一般建议放在左前锋的位置上。

对抗下的基础对战策略







笼统的了解完3V3模式下的基本规则，下面小编我简单地分析一下各种对抗下的基础对战策略。由于3V3有32个武将，所以造就了4960种可能的组合，尽管无法将全部组合的特点概述一遍，但实战中常见的基本上可以归类为以下五种组合，分别是：进攻组合、防御组合、技术组合、控制组合和特效组合。由于防御组合的团队发挥较差，是典型的通过消耗比赛时间从而获得游戏胜利的组合，故小编在这里就不过多的推崇了，下面我就剩余的四种组合进行一些简单的分析，望能对各位前进在3V3道路上的菜鸟们有所帮助：

所谓进攻组合，要点就是：输出高，关键词就是：豁了干，死了算。进攻组合一般都采取快速攻击导致击毙敌方一名武将以确立优势，更狠的是直接取主帅首级。实战中，常见的有：马超（主）+夏侯渊+黄忠；貂蝉（主）+张飞+吕布；刘备（主）+关羽+许褚；张辽（主）+许褚+马超；华佗（主）+吕布+马超；刘备（主）+许褚+甘宁。

至于技术组合，要点就是：必须要有上牌能力、回复能力或防御能力，并且强调配合，只有这样才能在持久战中取得一定的优势。这个组合里，武将个人能力基本很出众。上佳人选一般是：诸葛亮、孙权、郭嘉、刘备、张辽等等，当然，这些大哥们不是你想拿到就能轻易拿到的，除非敌方主帅太菜了。实战中，常见的有：刘备（主）+黄月英+诸葛亮；马超（主）+诸葛亮+孙尚香；华佗（主）+貂蝉+张角；郭嘉（主）+孙权+司马懿；孙尚香（主）+张辽+郭嘉；郭嘉（主）+诸葛亮+孙尚香。

对于控制组合来说，影响对方手牌、行动、判定等等，是重中之

重。其组合核心往往是张辽、大乔等控场型武将。控制组合的弱点在于很难直接击杀对方，也不能在持久战中大显神通，因为和攻击性角色搭配才是英明抉择；或是和配合性角色利用自己技能不断积累的优势，小爆发一下。实战中，常见的有：张辽（主）+甘宁+孙权；司马懿（主）+黄忠+大乔；张角（主）+司马懿+马超；孙尚香（主）+司马懿+张辽；刘备（主）+孙权+张角。

传说中的特效组合



最后是传说中的特效组合，先简单的将典型的集中罗列出来，后面会详细进行分析：苦肉自爆流：黄盖+华佗+郭嘉；AOE刷屏流：曹操+小乔+华佗；不死刷牌流：周泰+小乔+郭嘉；波洛波洛流：甄姬+张角+刘备；牌库在手流：吕蒙+刘备+郭嘉。在第一时间确立战略方针。当然，也不能不顾及场上的突发情况，要懂得根据形式进行适当调整。小编总结的战略方针有以下几条：



1）战斗模式：持久战或是闪电战。
2）优先攻击目标：前锋或是主帅。
3）和身份局不同，杀死任何人都可以获得3张牌，因此必要时刻对自己人下手狠一点补一刀，绝对不失为一种策略。
4）好死不如赖活着，这话用在3V3中绝对堪称至理名言。通常来说，先死一名武将翻盘的压力会较大一些，所以任何行动都是建立在先保全自己人的基础上的。
5）一旦取得人数上的优势，应把比赛的节奏放慢，以积累优势，除非自己人都是进攻型的猛将。
6）【五谷丰登】对于3V3来说是非常重要的牌，使用位置、时机得当，很大成都的可以影响战局。
7）自己人若被敌方击溃至濒死状态，要懂得：舍得不得桃子，套不到胜利的道理。
8）注意保护自己人中较脆的武将；着重攻击对方较脆的武将，例如：孙尚香、黄月英、华佗等。
9）与身份局相同的是，时刻留心【桃】、【乐不思蜀】、【诸葛连弩】等较为要命和保命的牌。





时刻谨记以上9点，基本上你能活着看到游戏结束的那一刻，否则，第二回合的“太阳”对你来说难得一见。言归正传，下面从特效组合中为大家挑选出两位大师，看看他（她）们是如何在非光影的世界里，上演着一幕幕惊天动地的特效表演的：

先来说说“苦肉自爆流”的黄盖。这个派系基本上可以说必须在第一轮爆发，否则很容易大势已去。如果黄盖非冷色方，若对方第一轮不能给他安个【乐不思蜀】，那么就只能观赏他的Show Time了。若没有郭嘉配合，但为冷色方，建议将黄盖和华佗最好放在前锋位置上，之后让先，这样轮到陀爷回合结束后，基本还能保证黄盖满血满手牌。若非冷色方，建议将华佗放置在主帅位置，对方势必会让先，这样华佗可以筛一遍牌，让黄盖抗一轮对方的进攻爆发。切记黄盖有【五谷丰登】时一定要方，给华佗留1张明红牌，并牢记花色和牌面，这样当华佗打出这张牌时，意味着这是他最后1张红牌了。3V3中一定要珍惜这种间接“作弊”的机会。还有一点要注意，并非黄盖非要爆出【诸葛连弩】扫全场才叫贡献，他完全可以将自己爆死，这样对方也肯定爆伤了一人了，虽然黄盖方可能稍有劣势，但还能弥补，一般这样情况下，黄盖就喵着敌方最脆的将打，最次估计也能带走一个了。当然，要是太背了，黄盖没什么攻击牌，华佗也没桃和红牌了，基本上就没戏了，但千万不能觉得没戏而节约使用华佗的桃和红牌，因为你永远不知道牌库的下一场是什么，奇迹或许就在那里恭候多时。克制这个流派的组合无疑是司马懿+郭嘉，越大越猛型的。

再来说说甄姬领衔的波洛波洛流。让她同一名改判定的人在一起，每回合着实可以用梦魇来形容，并且她是个攻守兼备的人才。但配合她最合适的其实是诸葛亮，虽然司马懿和张角都可以改判，但严重削弱了该角色的手牌，降低本来就攻击不高的输出能力。甄姬和黄盖一样，能否获得【诸葛连弩】将是两个截然不同的结局，当然，一定程度上来看，还是非常需要人品的。这个流派还有个问题就是，虽然甄姬的【闪】够多，但回合外还是很脆的，一定倍加注意给她留桃。

上述内容只能给予玩家们一些参考，如果想要熟悉更多的组合和细节，需要大侠们勤加努力，通过不断的对战，积累经验、加深理解，期盼各位英姿或是红颜，朝着大师的道路勇往直前。

北京游卡桌游文化发展有限公司成立于2008年，是中国大陆第一家立足于桌游设计与推广的专业机构，三国杀是游卡桌游第一款桌面游戏，游卡桌游是中国桌游产业的拓荒者，是中国桌游行业的引领者，更是桌游这一全新娱乐方式的倡导者。



寻觅步谋的另类天堂（上）
《惊蛰》张世平的巧妙用法

两年来，三国智迈着稳健的小碎步，从呱呱落地的婴儿逐渐成长为一名雄姿英发的俊美青年。从黄巾之乱基础包的闪亮登场到虎牢关（黄一）、天子・不臣（黄二）的诚心做游戏，从戟殁黄沙（黄三）的异军突起收获大奖再到官渡・惊蛰（官一）的全国各地全面开花三国智走过了一个又一个极富传奇色彩的阶段。而伴随着这些不同的时期，绚丽纷呈的卡组都曾在历史的岁月中留下过自己闪耀的光辉。

补一年代的步谋炸兵权流、骑谋曹仁虎视流已经逐渐退出了历史的舞台，补二、补三时期的步谋贾诩刷牌流也随着禁牌表成为了过去。补三纯弓控场、补四骑兵冲锋的崛起为三国智融入新鲜的血液的同时，我们还依旧能领略到从基础包时期就活跃在竞技比赛中的小狗流和步骑高攻流。



杜康酒 余烈琥



曹操 十常侍乱政
（步谋炸兵权流）



曹仁 丧心石
（骑谋曹仁虎视流）



贾诩 细作 斩文丑诛颜良
（三国智禁牌表）

补充包的推出，总能为玩家们带来全新的思路。奇谋百出的新鲜牌组也正是TCG游戏的魅力所在。而今天西瓜我为大家带来的正是这么一种另类的新鲜——就让我们来看看，张世平这么一张惊蛰的白卡，到底能给三国智卷起多大的风浪！



卡牌名称：张世平　卡牌编号：082
卡牌种类：将领卡　发行版本：惊蛰
将领阵营：汉军　兵种属性：无
兵权条件：1步1谋　能力值：1/2/2
卡面文字　：横置
张世平：将己方场上一件宝物置入墓地后，己方+4粮
小传：赀累千金，贩马周旋於涿郡
稀有度：白色

1步1谋的低兵权要求，1攻2防的普通三围，再加上实在是略显尴尬的2点智力就构成了官渡惊蛰中的这张白卡——张世平。单单从表面上来看，张世平这名将领实在是乏善可陈。一般混系2兵权的将领大多具有2攻2防的小身板，出色的2兵权将领甚至还能拥有一个发动频率颇高的技能或者禀赋。而我们反观张世平这名将领却发现，这孩子不仅三围一般，就连自身拥有的技能都只能说是刚刚能用而已。

“横置张世平：将己方场上一件宝物置入墓地后，己方+4粮”，光从字面上理解，我们可以认为张世平是一个锦上添花类型的后备将领。从历史的契合角度来说，这样的设计是符合历史的。张世平和苏双都是东汉末年的大商人，也曾在刘备起兵的时候资助过他军粮战马。横置并将宝物献上就能使己方获得粮草，这种牺牲小我完成大我的精神不仅值得鼓励，更加拥有战略意义。但是如果从三国智的游戏竞技上来说，张世平不能算是一名合格的强力辅助将领。其原因在于每个人牌组中的宝物数量都是极其有限的，一般牌组的宝物数量不会超过三、五张。更为重要的是，宝物带给将领的效果是极为重要的，像张角的丧心石、孙策的杜康酒、太监的余烈琥都是他们制胜的法宝，一旦失去这些宝物，可能游戏胜负的天平就会倾向敌人的手中。所以，不在万不得已的情况下，没有人会选择牺牲宝物来获取这小小的4点粮草。

说到这里，可能大多数玩家都迷惑了。西瓜你不是说张世平很强大吗？怎么说来说去都是在说张世平的坏话……有这种想法的朋友请稍安勿躁，一张张世平确实不能为我们带来什么无与伦比的惊喜，但是一旦加上下面出场的这个宝物，情况就完全不同了！

（未完下期待续）



“权力的游戏：旧镇之迷”系列已经出到第3包，各个家族围绕学士的打法均显露端倪。坦格利安，我一直是觉得非常有趣和神秘的家族。自从《枢机会之召》中的“铅质链条”出现后，觉得可以和“学士”融合一下，加强坦格利安“烧烧贴”路线的减能力值的能力，并且也弥补了“学士”缺乏军事杀人的弱点。

（牌组环境截止到《权力的游戏：枢机会之召》）

议政牌：

学士之路

“学士之路”上放置了6张“颈链”卡牌：

紫铜链条：目前用的机会比较少，纯为链条数量。

学徒颈链

白钢链条

青铜链条：比较重要，返回“龙息之吻”或一些重要“颈链”的手段。

锡质链条：弃除对手附属的一个手段。

铅质链条：非常重要，但需要一定数量的“颈链”作为铺垫。



战略牌：

法令的裁决

传承与遗赠：规避学士的弱项，以柔克刚，收入和优先也都不错。

疯王的遗物

城门之约：用来寻找“旧镇顾问”或“伊蒙学士”。

千锤百炼：“颈链”爆发的关键。

北方的威胁

钱能买到忠诚



角色牌（27张）：

布朗·本·普棱
韦赛里斯·坦格利安
旧镇学者 x3
乔拉.莫尔蒙爵士
伊蒙学士
黑色幼龙：尽力保住“卓耿”
丹妮的侍女
阴影之地的魁晰
乔戈
达里奥·纳哈里斯
俳雅·菩厉
泰坦私生子
王室顾问
旧镇顾问 x3
安布罗斯博士
雷顿·海塔尔
卓耿 x3
枢机会 x2
卓戈·卡奥 x2

地区牌（13张）：

姐妹街
夏日之海 x3
圣恩神庙 x3
卓戈卡奥的大帐
东方的封地 x3
旧镇学城 x2

附属牌（7张）：

学徒颈链
青铜链条
中暑
铅质链条
龙息之吻 x3

事件牌（7张）：

学城的召唤
小心斯芬克斯
纸老虎 x2
无尽的烈焰 x3

牌组思路：

前期通过战略牌、救援、能力减值等手段，在缺乏军事的情况下站稳脚跟，中期通过“颈链”的不断附属控制局势，最终依靠“北方的威胁“、”“卓耿”、“龙息之吻”、“铅质链条”、“无尽的烈焰”来点杀角色。





牌组优势：

1. “学士之路”议政使牌组在部署阶段前经过压缩后非常精简，重要卡牌出现几率相应增加。

2. 牌组压缩后，仅剩54张卡牌的牌组完成部署阶段后，还是有很高的几率摸到“无尽的烈焰”或“龙息之吻”去展示“法令的裁决”。

3. “铅质链条”配合坦格利安“无尽的烈焰”、“卓耿”、“龙息之吻”、“北方的威胁”，使能力减值的能力更加丰富。并且通过横置“铅质链条”所附属角色，还能触发其它4条“颈链”的响应能力！

4. 配合坦格利安原有的对对手附属的控制能力，“锡质链条”将更加稳固这一优势！

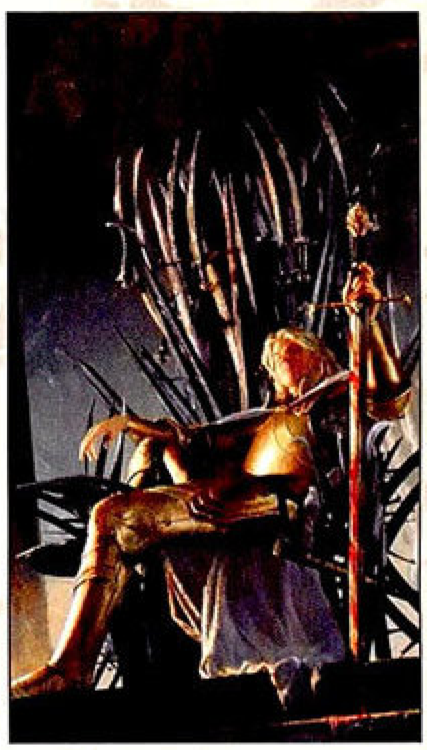
5. 依靠“青铜链条”将一些重要“颈链”和“龙息之吻”始终能够循环使用！

牌组劣势：

1. 缺乏补牌手段。

2. 缺乏对对手地区牌的控制。

3. 权力标记冲刺速度比较慢。



开学的"孩纸"你伤不起~~~

写不完的作业啊！ 讨厌，人家是太阳啦

啊咧？菊花？

九月

开学咧~

Zzz

玩家交流

尼玛！这是标题啊！谁让你乱画的！

我口耐的"屁戏鸡"睡觉觉了 每个月总有那么二十多天不想上学的~

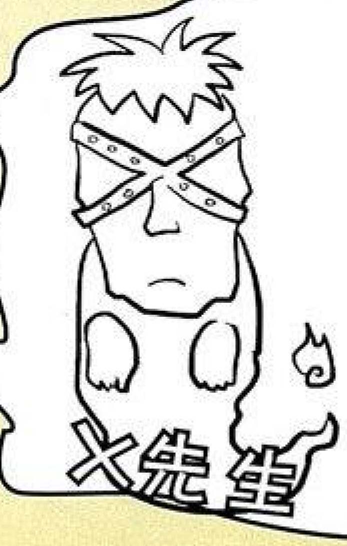
重新找回航海感觉





"大叔，推荐一个单机游戏吧！"这句话成为8月里我听到最多的请求，可能是为了抢暑期档的缘故，国内外游戏公司在前两个月将自己的主打大作轮番上阵，游戏业界好不热闹，结果直接导致整个8月几乎变成了单机游戏的歇业期……不过这种情况根本难不倒大叔我哦！要推荐游戏？没问题！3款够不够？分别是《风卷残云》（请直接跳转本期极速体验），《海岛大亨4》（3代大叔版的攻略相信你们都看过了哦），还有最吐血推荐《黑湾海盗》（下期请期待评测攻略大叔版哦）。这款制作精致、内容独特的游戏瞬间将大叔带回了N年前的《大航海时代》，喜欢这种类型的玩家千万千万不能错过哦！

衰神附体



近期经历一连串的惨痛的经历。先是他的洗衣机坏了，他只能手洗衣服；然后手洗衣服的时候他又把洗衣盆也给折腾坏了。与此同时，粉刷大楼外墙的工人把他的窗户搞破了。然后他楼下的邻居向他反映，他的空调老是滴水。没过几天他的冰箱开始不制冷。为了吃掉他冰箱里的存货，他的室友闹了肚子。

X先生不是一个不信神的人，当然，他也不是一个信神的人。经历了这样一串的厄运之后，信仰真的是一个值得深思的问题。特别是，在月末的时候，用了3年的罗技G500游戏鼠标突然不亮了……



CJ劳碌归来的贪睡猫

劳碌的CJ终于结束了，老实说每年的这个时候都劳累的够呛，每年都会觉得今年的人特别多的感觉。今年像是RED5、EA等等的外国展台的试玩有不少精彩的游戏让某猫见识到不少精彩。不过相比国内的一些试玩区略显冷清的状况还真是让人有些残念……

话说原本满心期待的《英雄无敌6》结果还是跳票了，不过好在分量十足的demo版可以先解解馋，从试玩版的内容来看正片还是十分值得期待的，大家一定要玩一下哦。

小P羊：不知道3D网游？你OUT啦！

最近有人问P羊哪些网游是红蓝3D的，可怜P羊愣是没有反应过来那位朋友说的是支持红蓝眼镜的3D游戏，还傻傻地反问红蓝是什么？结果，自然是被狠狠地鄙视了。话说，时代进步的还真快，不仅是电影、电视、单机游戏，连越来越多的网游也加入3D行列（悲催的我又落伍了啊！），譬如《坦克世界》就是3D网游。说不准哪天裸眼3D网游也会突然袭来吧！

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

编辑部故事

菊花~肿么又来了
好好看的啊!
是太阳啦!
桂平路470号14栋1楼呀!
办证：139XXXXXXX
又有小广告!

方便

一天清晨，贪睡猫惯例正在厕所“晨练”中，办公室有读者打来电话找他。

X先生接的电话，并告诉对方：“贪睡猫正在方便，现在不方便。等他方便的时候再打电话给你好吗？”

读者说：“现在到底是方便还是不方便？”

X先生耐心地说：“正在方便，现在确实不方便。等方便完后就方便了。”





订饭

sky：“朱朱帮我订个饭好不？”

朱朱：“晕倒，那你刚刚不说。”

sky：“我看你不是在打电话吗？我不好意思打扰你。”

朱朱：“靠，我打的就是订饭电话。”



自动回复

Sky在写稿子的时候总会把QQ的自动回复写成“不在！”于是几个不像话的读者就这样调戏他：在吗？不在！真不在？不在！你的智商还在吗？不在！你的人性还在吗？不在！你的贞操还在吗？不在！那你们总编大笨熊还健在吗？不在！

坑爹队友

一日某猫打LOL，随机寻求了4位队友，某猫刚想说一些“谁坑爹我就举报谁”之类的狠话，就听到一个人十分客气的说道：“我是第一次玩这个英雄，玩得不好的话请多多包涵。”，接下来另一个人接了话茬：“这么巧啊，我也是刚刚开始玩这个英雄，大家共同进步。”第三个人也在一旁说道：“我已经习惯被人家骂了。”顿时某猫头晕目眩，这时最后一个人冒了出来：“我男朋友公司突然有事走了，让我来替他，怎么说？这房间是打扑克还是打麻将的？飞行器也行啊。”



友情提示：推荐观摩37-39页的LOL好文

无耻的湿了……

十月格言：你二或者不二，二就在那里，不三不四

笔名：章老湿（sky）

老湿瞎扯（蛋~）录

倚老卖老~

瞎了我的氪金狗眼啊……

微薄：http://t.qq.com/sky-23



两个男人之间的真实故事

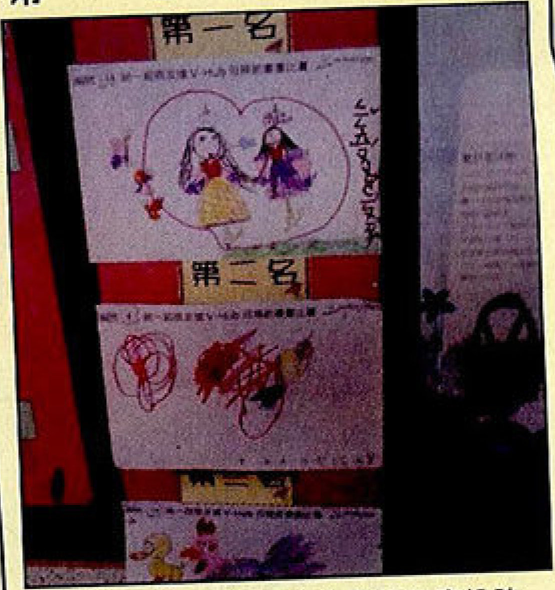


我对你的爱，不仅仅是永远出现在你周围300米范围内，默默地注视着你，然后把自己的鸡翅卖得比你贵一块钱。更让人感动的是，即使被山寨，也能和你紧紧地靠在一起。

老师回头

语文老师一回头，此地空余黄鹤楼。
数学老师一回头，二次函数对称轴。
英语老师一回头，sorry加上三克油？
化学老师一回头，二氧化碳变汽油。
物理老师一回头，一跟杠杆撬地球。
生物老师一回头，试管婴儿水中游。
体育老师一回头，乔丹改打乒乓球。
全体老师一回头，世界人民没自由！

第二名



第二名的小朋友要么是毕加索投胎，要么就是后台太硬了！换成我早就被学校定性为弱智儿童。

抄作业

一位同学抄作业被发现，
他当场反驳：抄作业其实不叫抄作业，
语文上说是借鉴，
数学上叫类比，
英语上叫copy，
地理上是迁移，
生物上是转录，
物理上是参考系，
化学上叫同分异构体，
政治上叫求同存异，
历史上就是文化大统一。
老师当场晕倒 ！！

变形记



擎天柱：和你们说过多少遍了，别在桥底下变形，傻了吧！

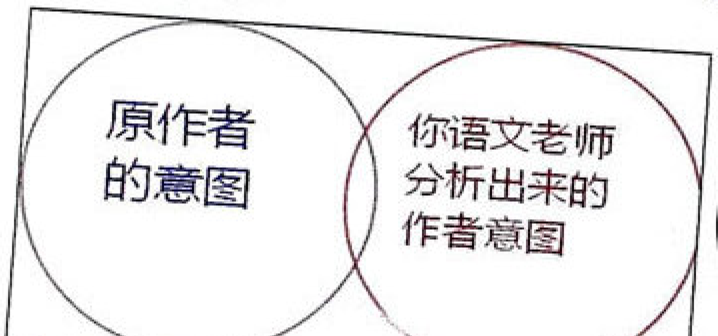
如果你心情不好

心情不好的时候，那就上厕所，上完之后，面部狰狞的对着马桶说：“你给我吃屎吧你！”然后猛冲厕所！

名人名句

鲁迅：我发了两条微博，一条是转发，另一条还是转发。
徐志摩：轻轻地，我转了，正如我轻轻地发，轻轻地点一点鼠标，不放过一个微博。
爱迪生：明星的微博＝99%的口水+1%的绯闻。
泰戈尔：世界上最遥远的距离不是生与死，而是我关注了你，你却不知道。
拿破仑：不想转微博的粉丝不是好粉丝。

搞文学的

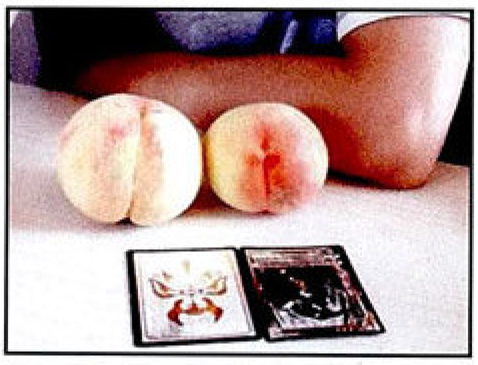


比如说：原文：“窗帘是蓝色的。”

语文老师：“蓝颜色”的窗帘象征着作者强烈的被压迫和被束缚的抑郁的思想感情。

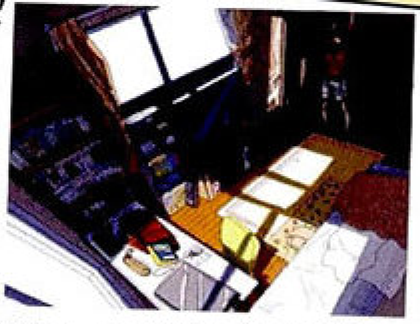
原作者：窗帘真TM是蓝色的

牌不够



有一天打三国杀，发现血牌不够了，家里又有几个桃子，所以……

开学



我不要跟你分手！！暑假先生！！为什么要把我推给开学先生！！！开学先生再爱我我还是一心想跟着你的！！就算他比你认真比你优秀我还是爱你我永远爱你暑假先生！我跟他不会幸福的！为什么你一定要离开！你知道我多爱你么！！！暑假先生我们重新来过好不好！不要走留在我的身边，我们重新开始好不好！

陷害

中中 23:22:42
等下我妈用电脑，你不要乱说话
23:22:44
中中给您发送了一个窗口抖动。
中中 23:22:46
知道了吗？
In The Morning 23:23:01
好的我明白了
In The Morning 23:27:12
韦杰中，你什么时候陪我去打胎！我爸妈就要看出来了！

以后交友请谨慎！

如此优惠



你是在侮辱学生呢？还是在侮辱他们的数学老师呢？

老师你辛苦了



校长，您就给老师买把尺子吧，这样画图太辛苦了！

牛逼翻译



铃声

打了上课铃，教室里还闹哄哄一片，老师一拍桌子，顿时安静了。接着老师吼道：打了上课铃你们听不见啊？一阵鸦雀无声后，教室的角落传来一句低沉的声音：奶奶的，哪次下课铃你听见了？

鳄鱼认亲

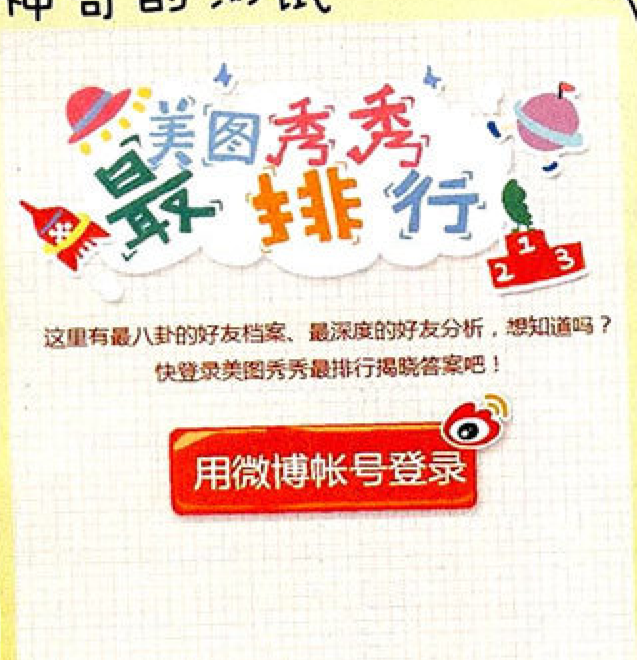


这个包包是我妈妈，这个鞋子是我爸爸，那个……

不合格

英语不合格？正常！你是中国人就应该不合格！数学不合格？正常！你买菜要用函数计算吗？政治不合格？正常！中国十多亿人何时轮到你当国家主席！语文不合格？正常！你骂人用修辞手法吗？物理不合格？正常！你跳楼要考虑空气阻力？生物不合格？正常！你搞不清自己是男是女吗？——补考而已，别担心！

神奇的测试



这是一个神奇的测试，深度分析你好友的各种“最”。无论你的好友隐藏多深，统统逃不过“美图秀秀最排行”的火眼晶晶，排行版一出，相信很多人心里马上嘀咕：想不到某某TA原来是这个样子滴！……心痒痒了嘛？跟着小编来“美图秀秀最排行”八卦一个！

长大后



蓝精灵对阿凡达唱：长大后，我就成了你。

耍流氓

白娘子故意下雨骗许仙的伞
祝英台十八相送时装疯卖傻调戏梁兄
七仙女挡住了董永的去路
牛郎趁织女洗澡拿走她的衣裳
李逍遥偷看灵儿洗澡

这些故事告诉我们：伟大爱情的开始，总归得有一个先耍流氓。

你没爱情，可能就是你不懂耍流氓……

教你怎么把骗子弄哭

1、先查出手机号的城市，然后找到那城市的同性恋交友网站，注册帐号，填那个手机号码。
2、在当地的房屋出租网站发帖，市中心两室一厅，月租300急出手。24小时开机，同样留下那个电话。
3、看他的卡号是什么银行的，登陆此银行的网上营业厅，输入3次错误此卡就冻结了。

电攻侦探社

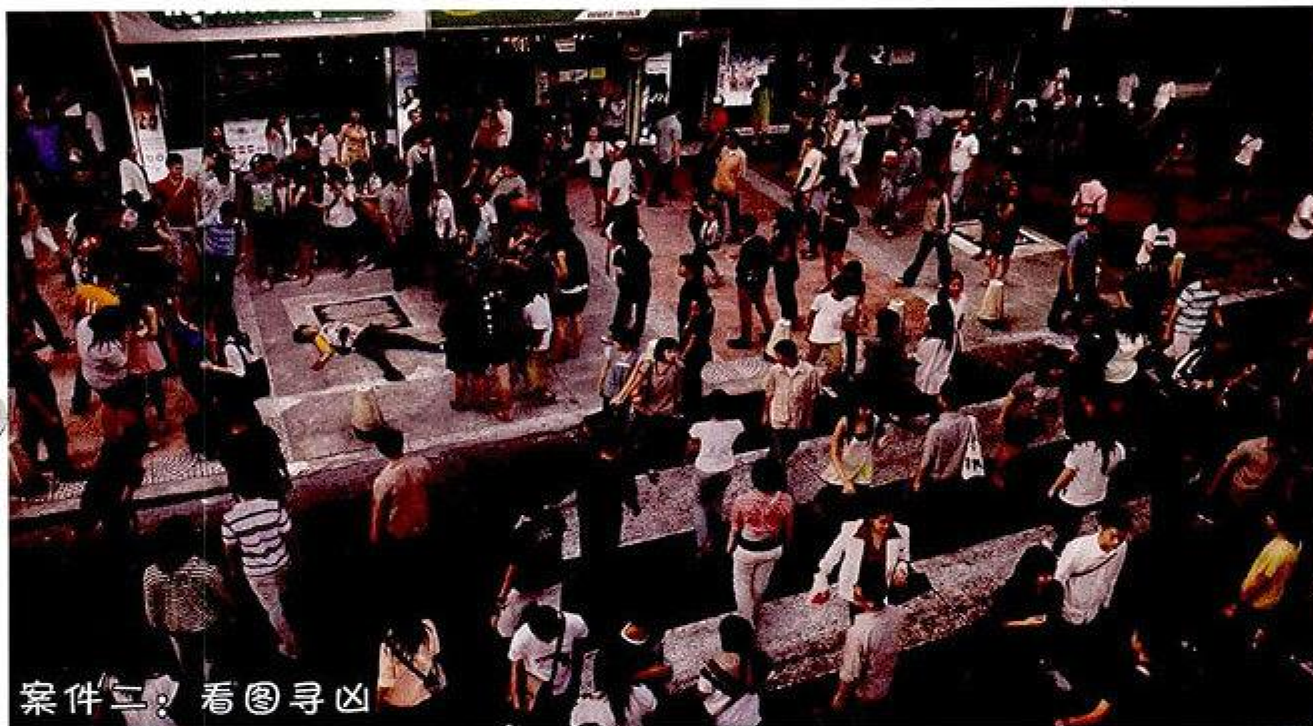
案件一：密码簿



有一天警长老湿截获了一伙长期在外流窜的《英雄联盟》犯罪团伙之间互通的密信，上面写着："明日晴，下午三点半。准时到东方明珠塔尖取密码簿。"老湿发现塔尖根本就爬不上去。那么请问，我们怎么取得密码呢？

上期答案

1，凶手是刘莺，杂志有文章所以提示是"文"，裁纸刀提示是"刂"，于是就是"刘"。
2，冰块是有毒的，装水的那个杯子里原本装得是冰块，而死者喝的七日香也加过有毒的冰块，死者就这样被毒死了。而杯子里的冰块也慢慢的化成了水。



案件二：看图寻凶

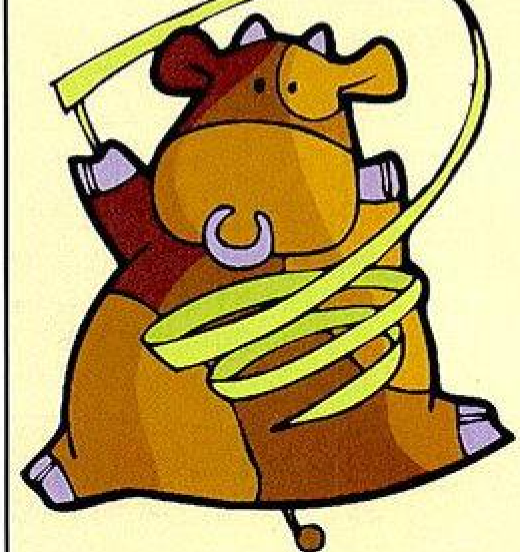
电攻斗牛场（第一季）

6号参赛牛人：砍一刀

再说明我牛之前，我先来给大家算一笔账，收集所有目前为止国服79个英雄需要131850金币，大约有15个英雄是参加各种活动送的，其余的在不用加倍金币卡的情况下赢一场200金币左右，输一场60左右；我的胜率70%，因此基本上平均每盘150.将近用了3个月的时间就做到了这一点。

电攻斗牛场（第一季）临时排行榜：

1，炫富女（魔兽版） ×28
2，《英雄联盟》非人民币77英雄全收集 ×27
3，陆战型绿坝娘的敢达专用涂料 ×27
4，王公子的漫画收集 ×26
5，英皇的巫妖王典藏版 ×20
6，太狼的《足球经理》游戏存档 ×18



为什么牛：



广而告之：

如果你们觉得他们在吹牛，你们有更牛逼的东西，那请赶快来sky的斗牛场秀一秀。

章老湿：作为一贯抠门的砍一刀来说，这是情理之外，意料之中。
贪睡猫：太牛了，运气就是实力之一，不过可不可以分苦命的某猫一点运气啊。
X先生：这位朋友您是怎么做到的？全英雄用金币买的话大概需要二十六万。如果按照您平均一把战斗可以获得100金币来算的话大概需要两千六百局。您获得的这些东西如果折换成人民币的话可是一笔巨大的财富啊。

章老湿评分 ×8
贪睡猫评分 ×10
X先生评分 ×9

总得分：×27

本月养成任务

主线任务：

1、预约关于暑假生活回顾的任何好文章
2、预约关于《英雄联盟》有关的任何好文章

支线任务：

1、最新游戏的"极速体验" 字数在3000字左右，图片质量在800x600以上
2、微专栏的随笔散文，只要质量好，随便你说什么
3、其他任何栏目都可以参与。

以上任务文章刊登杂志在2011年9月刊
截稿时间：2011年9月15日
先发作品后加群
发作品邮箱：sky@wanmmo.com
咨询微薄：http://t.qq.com/sky-23

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

专治各种游戏疑难杂症
不接受心理咨询
以及寻求安慰的……
找女朋友不要来哦！！
找男朋友可以考虑~~~
某猫说基友也可以啦！

放个机箱在这里是神马意识~

電达人回帖

电玩达人秀~

靓靓山山~

回的不是贴~是寂寞思密达

X先生坐镇
是爱克斯先生还是叉先生捏？
我们喜欢叫他叉叉~



推荐些游戏~~单机不要像巫师2一卡一卡的游戏，网游就算了，玩不起，尽量推些耐玩的！！！

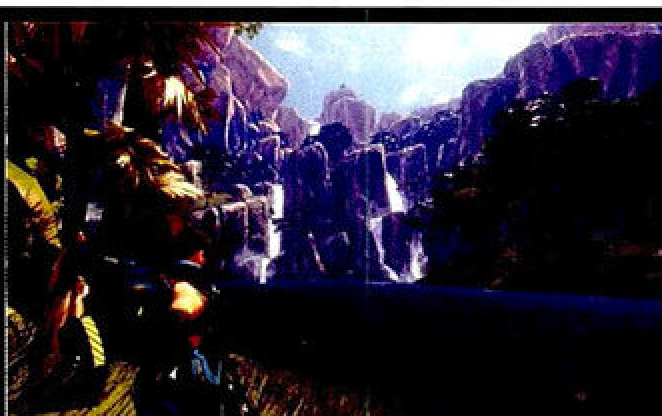
猎杀原型已通关，兄弟会已通关，使命7剧情已通关，战地：叛逆连队2通关，僵尸围城2有点卡放弃，侠盗猎车手4太大放弃，半神就八张地图放弃，极品飞车14试驾金牌有点难放弃，死亡空间2画面剧情惊悚放弃。

X：少年，打星际吧。像你这样的高端玩家，电子竞技才是明路。

我用MPQ将星际2战网背景换掉了，听别人说这样会封号？请问是这样吗？

X：用MPQ换背景图片和服务器的数据没有关系，理论上来说是不会封号的。您确定下载的工具没有木马不被盗号什么就好了。另外我偷偷打听一下，星际2战网背景那么宏伟大气的图片，您把它改成啥玩意了？

有没有数万人在一起（在一个战场里）玩的射击游戏，单机网络的都可以！免费的哦！



X：数万人的话……EVE好像是达到过同服务器同时在线数万人的，但它不是一个射击游戏。目前正在开发，快要推出的游戏《FIREFALL》不知道能不能达到那个级别。我是挺看好它的。您可以关注一下。

漫漫假期没有女友怎么过啊？？推荐几款游戏吧！！或者赐予我几个妹子吧！！

X：对不起，我们这里负责游戏问题，情感问题出门左拐过三个道口见到黄色的M型招牌进门。

DOTA中什么英雄要操作？来个对操作要求高一点的呗。

向您隆重推荐——狗头人地卜师。它的技能是一个人变成4个人。别人操作一个英雄，你可以操作4个英雄。随便怎么算，都比别人有更多的操作空间。

第二推荐——育母蜘蛛：它的小蜘蛛轻松就可以有两打。如果你想要展示一下自己惊人的手速，可以将它们拆分成一只一只的，独立操作，时而摆出一个圆圈，时而摆出一个方块。

第三推荐——召唤师卡尔：他的技能是不固定的，如果你手速够快，可以一下子刷出20个技能，砸在对方头上。

第四推荐——圣骑士陈：召唤3个宝宝，再出一本死灵书什么的，他也可以完全体现出APM300玩家的操作实力。

如果以上您都不满意，那么还可以去玩玩DOTA的OMG版本，它里面可以自由组合技能，必有一款适合您的口味。

英雄联盟怎样看英雄属于哪类英雄？？比如：智力、敏捷……本人小白。



X：英雄联盟里的英雄不分力量敏捷智力这些种类。所有人的成长都是直接的数值成长。

在主页，或者游戏中进入英雄界面可以点击英雄头像看到英雄介绍。那里面英雄总揽的“生命值、物理攻击、技能、操作难度”四项大致可以说明一个英雄的定位。

恐怖游戏除了电锯惊魂还有什么好玩的游戏，跟电锯惊魂差不多的就行。

X：恐怖游戏经典的有寂静岭系列，它里面的恐怖元素被认为是非常优秀的“心理压抑”型恐怖。寂静岭系列的世界设定宏大，游戏音乐也非常吸引人。是最值得一玩的恐怖游戏。

另外，市面上比较新的恐怖游戏有《极度恐慌3（FEAR 3）》是一个射击类的恐怖游戏，最近口碑不错。

有没有可以自己命名部下名字的单机游戏？

X：挺多的，比较经典的三国志系列，可以自定义武将。口袋妖怪好像也可以给小怪物起名字，“我选择了你！”。

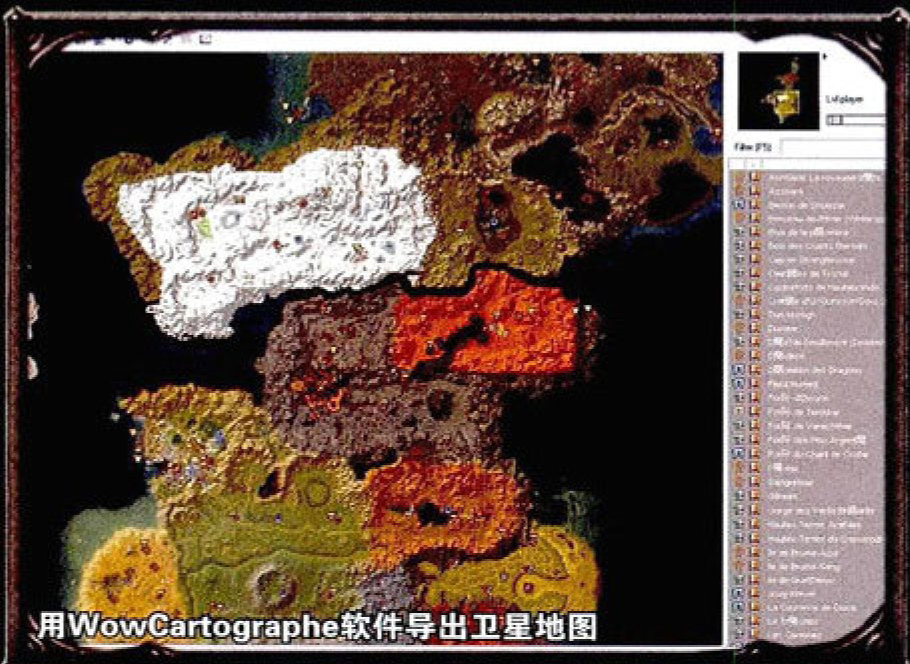


地图是怎样炼成的！

专访灾变国家地理卫星地图制作人

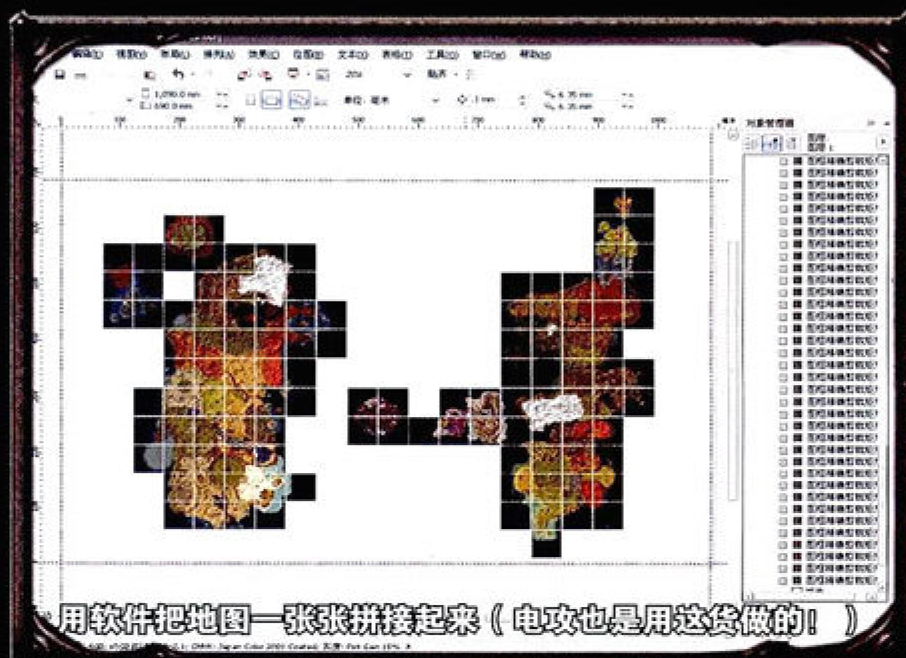
爆雪记者：能否介绍一下自己？

答：WOW的妹纸们、基友们，大家好，朋友们叫我咖啡，因为我不喝咖啡（有毛线关系？）。这张高级货就是我做的，貌似大家应该还算喜欢吧。至于有人问为什么这货上面会有《电脑游戏攻略》的Logo……你懂的呀，我在那里打工。


用WowCartographe软件导出卫星地图

爆雪记者：是什么促使你去制作这样一张魔兽世界卫星地图的？

答：因为爱……好吧，因为喜欢山口山而已，这个理由够不够？其实我非常不习惯CTM这个版本：10/25人CD合并导致我最爱的G团木有了！天赋为毛一定要点完31点才能点别的？！最坑爹的就是那个公会等级，为什么不能基于公会人数来浮动经验呢……基于这种种理由，我觉得山口山会在扯淡设计师和坑爹更新速度下走进尾声——所以我觉得有必要做个东西纪念一下。


用软件把地图一张张拼接起来（电攻也是用这货做的！）

爆雪记者：地图是你一个人完成的吗？花了多少时间？

答：你猜……

好吧，是的。当然也离不开公司WOWer们的帮助，所以，借此机会要特别感谢我们杂志的编辑sky、X先生还有阿汤叔。从策划直到地图制作完成总共花了近2880分钟之久！

嗯，差不多等于48小时！

其实前前后后加一起差不多2个多星期。

我喜欢慢慢玩，你懂的。

爆雪记者：听上去并不难……

答：说说都很容易。（喂喂，这段废话也要放上来吗？编辑在干吗呢？）

爆雪记者：能否介绍一下这张地图制作的过程？

答：简单的介绍一下：就是这样，这样，然后这样……（这些废话你会刊登吗？记者筒子？）

首先申明一下，我制作的方法非常原始，如果有高端人士知晓简便方法请不要告诉我了……其实，就是找图和拼图，从游戏地图插件中导出来的图并不是完整的地图，而是209张600 X 600像素大小的正方形拼图，这么多小图片，光是导图拼图就花了3天的时间，为此死了多少次机器很难计算……拼完以后的完整图片怎么形容呢？超级大，分辨率超高，打个比方，可以做一张15米宽，10米高的地图墙，像素不会有一点点模糊。

地图拼完以后，就是注释，注释的内容包括地名、等级、副本、飞行点、阵营，还有稀有精英、稀有宝宝等刷新点我也标进去了。（有玩家问：为什么不标矿药等采集点？答：不是有插件么？玩家又问：那插件也有地图呀？答：你妹！开个玩笑，其实你全标上去那还能看见地图吗？），由于当时正值国服更新前夕，我想还是做一个国服版的地图吧，作为送给玩家的礼物。为此，等国服更新又等了两天，更新以后用了一个通宵把所有地图跑遍并记录下标准的翻译……（个人作品拿不到网易标准简体翻译的伤不起啊！）

最后，经过无数次的制图软件放大、填字、修饰、缩小过程后，这张地图正式完成了。


最后修整就靠神器软件：photoshop了

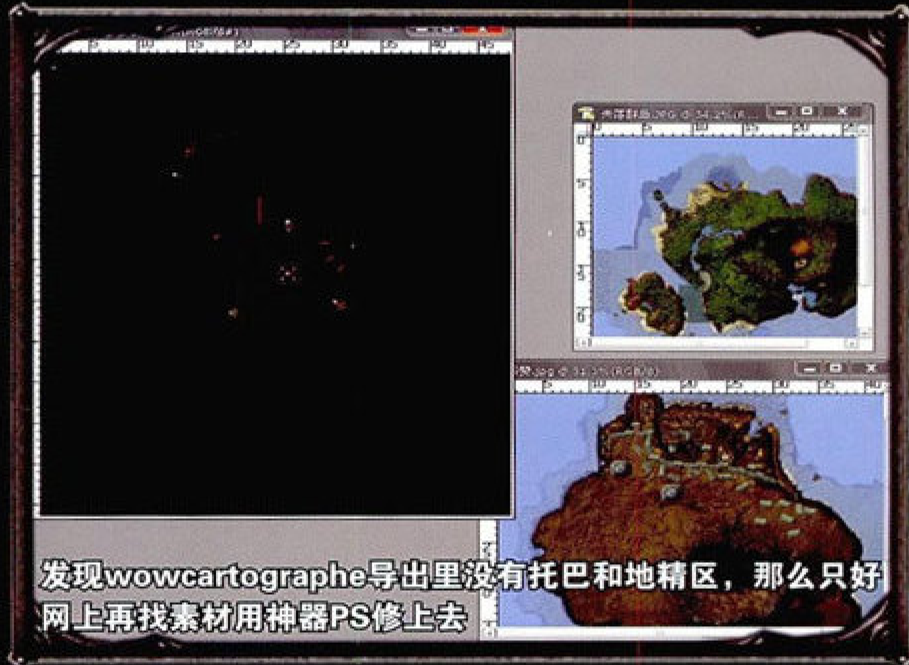
爆雪记者：现在还玩魔兽吗？国服台服？情况如何？

答：当然玩。台服有N个80级号，不过只有圣骑练到了85级，便当拿了S9武器就AFK了。国服现在在玩猎人，不打Raid也几乎不打副本，刷刷战场、烧烧饭、钓钓鱼……


为了追求完美，我又从游戏中截取了船和飞艇的图抠出来做素材，细腻吧

记者：除了地图，还做过哪些东西？还有些别的什么爱好吗？

答：做过很多坏事……好吧，其实在这张地图之前，我已经做过了北极、外域等世界地图（怎么都是地图）。此外，我还做过星际2的关卡地图和对战地图，这是用地图编辑器导出来的。（还是地图）此外还做过一副魔兽扑克牌——正面是魔兽英雄的插画，反面是介绍。做完发觉，这货……似乎除了算24点和接龙外，起不到扑克的作用（因为反面有字）。


发现wowcartographe导出里没有托巴和地精区，那么只好网上再找素材用神器PS修上去

爆雪记者：你觉得现在魔兽在你心目中的地位和以前相比有什么变化？

答：我刚才吐槽过一些。至于心目中的地位……以前是一直上，后来工作了是很想上，现在是偶尔上——你别想歪。

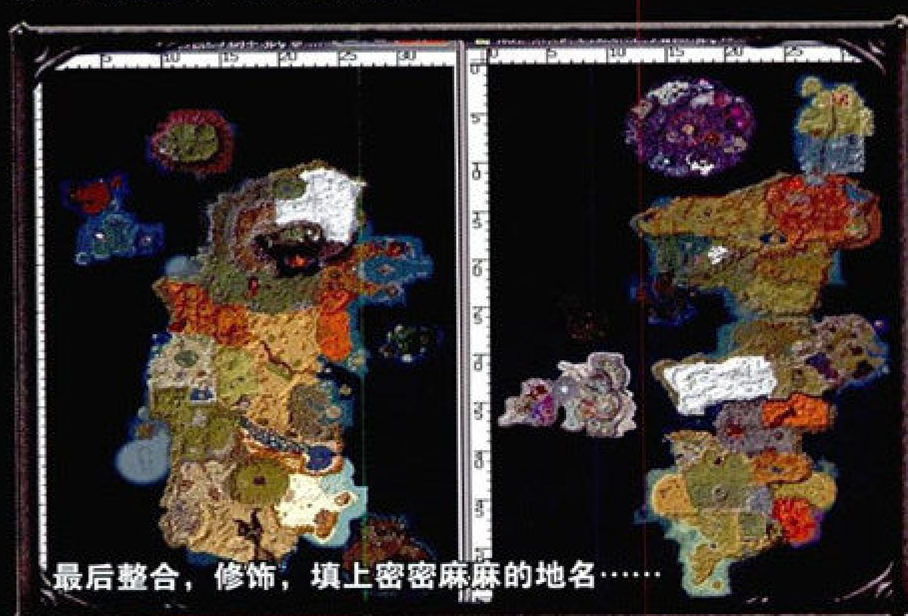
爆雪记者：作为玩家，你认为魔兽世界游戏现在和过去本身又有什么变化？应该做哪些改进？

答：CTM的设计师！（双关语你懂的）又想便当又想让你耗时，然后两方面都没做好。

我个人认为他们应该请我去做设计——这很酷，不是吗？

爆雪记者：未来有什么打算？我是指对魔兽的爱好这方面。

答：拯救地球，拯救艾泽拉斯……


最后整合，修饰，填上密密麻麻的地名……

灾变国家地理电子版地图下载：wowui.178.com/ui/566

灾变国家地理实物版收藏地址：shop33860899.taobao.com

或打开淘宝网（www.taobao.com）搜索：“电攻”

制作人新浪微博：http://weibo.com/graycofe


破碎虚空
On LINE
www.ZuiXiaoYao.com
首款RPG2.0叛逆武侠
9月16日 全国公测
酒香也怕巷子深 大作公测也送钱！
100%得10Q币和30元话费！
装备打造属性只升不降 千人同场竞技PK

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

PDF杂志购买微信